UCG | XBOX ONE | PLAYSTATION 4 | Wii U

次世代 专辑 VOL.7
NEXT GEN SPECIAL

星际火狐 零
守望先锋
量子破碎

典藏级精华攻略集合

召唤之夜 6
消逝的境界
忍者神龟 曼哈顿变异体
口袋铁拳

次世代 专辑VOL.7 NEXT GEN SPECIAL

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

责任编辑：吴君剑
封面设计：anubis

特别策划

2 狮头之死
《神鬼寓言》系列内幕揭秘

独占强作

14 星际火狐 零
31 召唤之夜6 消逝的境界
49 口袋铁拳
64 量子破碎

跨界特攻

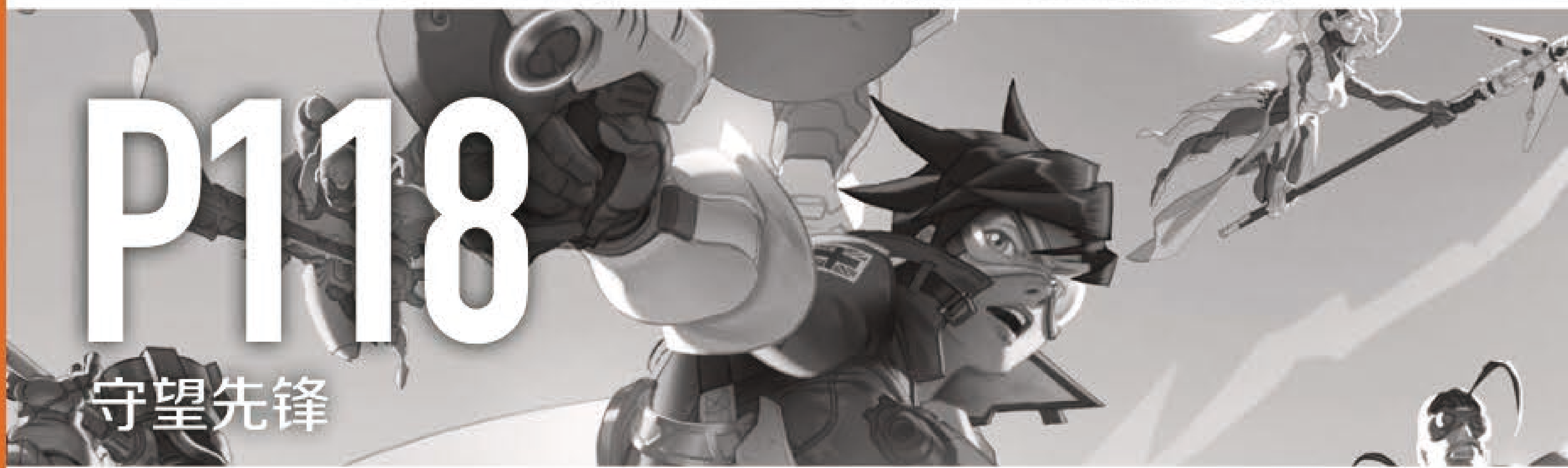
77 黑暗之魂 III
118 守望先锋
137 毁灭战士
150 镜之边缘 催化剂
156 忍者神龟 曼哈顿变异体

成就奖杯堂

169 异形国度

DLC 补完计划

176 巫师3 血与酒
184 COD 黑色行动III
绝望之岛
192 辐射4 DLC合集



1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《次世代专辑》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《次世代专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《次世代专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《次世代专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《次世代专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《次世代专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《次世代专辑》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：ucg@ucg.cn

狮头之死

《神鬼寓言》系列内幕揭秘

文 清国清城 编 随心（实习编辑） 美编 anubis

2008 年，微软发布《神鬼寓言 2》之后，可谓叫好又叫座。在首发活动上，彼得·莫利纽动情地发表了讲话，对于媒体的高评价兴奋不已，同时盛赞开发团队四年来艰苦卓绝的工作。《神鬼寓言 2》获得了英国电影电视艺术协会大奖，成为了 X360 最畅销的 RPG。狮子头工作室站在了世界之巅。

7 年半之后，狮子头的 100 多名员工被召集到办公楼内部的食堂开会。在那里，微软欧洲工作室总经理汉诺·拉姆克宣布狮子头工作室即刻解散，彼得·莫利纽创建了 20 年的著名工作室就此宣告死亡。

狮子头工作室的关闭令人唏嘘，近 20 年来，这家工作室一直是成功与失败如影随形。浓厚的英国文化既是这家工作室的优点，同时也成为负累。其创始人为狮子头建立了成功的基础，但也埋下了失败的隐患……

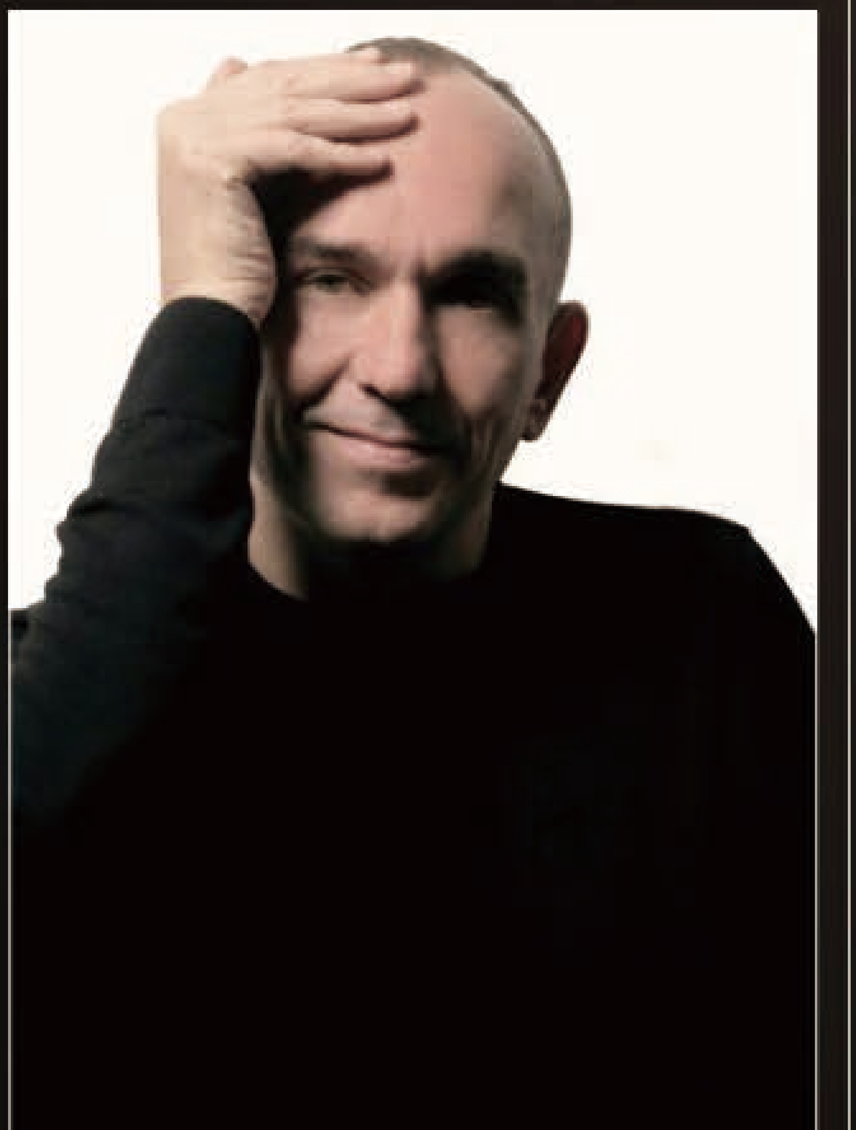
狮头诞生

1997 年，彼得·莫利纽、马克·韦伯利、蒂姆·兰斯、史蒂夫·杰克逊一起创办了狮子头。其原班底是之前莫利纽创办的牛蛙工作室，代表作有《上帝也疯狂》、《暴力辛迪加》、《地牢守护者》等。之后莫利纽将牛蛙卖给了 EA，由于对美国老板的管理不大适应，莫利纽决定再次追求自己的创作自由。

这家新公司原本打算命名为“Red Eye”，马克·韦伯利回忆说，想取这个名字的原因，是当时彼得和蒂姆刚刚从一次筋疲力竭的旅途归来，他们面色苍白、眼睛发红。

当时莫利纽已经约了英国游戏杂志《EDGE》做专访，而就在此时，他们发现已经有成千上万的公司使用了“Red Eye”这个名字。慌乱之下，韦伯利随便取了个新名字——他家的仓鼠名“Lionhead”。因为这只仓鼠的脖子很粗，长得还有点像经常在当地酒吧出没的一个金色卷发少年。莫利纽当时的女友觉得狮子头这个名字不错。“就在我们决定把新公司定名为狮子头时，我的仓鼠就死了。”韦伯利说，“这是死神的祝福。”

狮子头工作室的成立理念就是要开发高品质游戏，就像牛蛙一样，同时要避免公司规模过度膨胀的陷阱。莫利纽开始利用自己的影响力进行招聘，早期加盟的包括德米斯·哈撒比，他是个 AI 天才，后来他创办的 DeepMind 公司为谷歌开发了 AlphaGo，击败了世界围棋冠军，成为 AI 技术史上的里程碑事件。其他牛人还有马克·西雷和亚历克斯·伊凡斯，他们后来离职并创办了 Media Molecule，开发了《小小大星球》。此外还有庄提·巴恩斯，如今他是 Bungie 的《命运》制作人。


■彼得·莫利纽

作为莫利纽与韦伯利和 EA 之间优先合作协议，EA 对狮子头工作室的首款游戏有优先代理权。这款游戏就是《黑与白》。

开发工作在坝口屋的副楼展开，那是莫利纽在埃尔斯泰德购置的一座庄园级豪宅。光是那座副楼的大房，就足够容纳一个小工作室的人了。不过随着公司规模的扩张，莫利纽决定在吉尔福德郡的苏瑞科技园寻找一个写字楼。1998 年 2 月，狮子头在 Frederick Sanger 路找到了一个办公楼，公司整体迁入。当时，《黑与白》开发团队总共 25 人。

《黑与白》的开发过程非常混乱，查尔顿·爱德华曾于 1999 年在狮子头当实习生，2002 年开始成为狮子头的全职员工。他一直梦想着在狮子头工作，因为彼得·莫利纽是他心目中的英雄。“这就像进入了迪士尼乐园，是眼界大开的神奇经历。我记得看到动画师制作巨牛，一切都令人兴奋。”

当时狮子头里没有制作人的头衔，也没有项目时间表，甚至没有

任何类似于组织架构或者计划的东西。“他们似乎就是想做什么就做什么，但确实是很有创意的氛围。”

这种任性的工作方法也延续到狮子头的 1999 年第一次 E3 之行。当时 E3 是在亚特兰大举办。狮子头召集了一小波人,他们自称为“屌丝团”。那时《黑与白》开发度很低，能拿出来的只有十分劣质的画面，包括一些截图、线框测试图以及莫利纽的笔记本。

由于莫利纽的名气，人们还是闻风而来。多年担任莫利纽公关负责人的凯西·坎波斯说，当时莫利纽在现场做了 20 分钟的演讲，无非是展示了几张截图，旋转了一下多边形线框，以及阐述游戏设计理念。尽管如此还是获得了媒体的大篇幅报道。

《黑与白》的开发者们至今回想起来依然充满自豪，尽管这游戏消耗了他们几年的人生，但那时狮子头就像一个男孩俱乐部，坎波斯是惟一的女性。这些精力旺盛的年轻人每天工作到深夜，努力工作的同时也在拼命玩。他们在会议室里大罐喝可乐,大口吃披萨,尽情抽雪茄。这是一个大家庭的氛围。

如果说狮子头是一个家庭，莫利纽就是家长。他要照顾好这 20 多个入世未深的孩子，让他们不至于天天闯祸。在文化与开发理念上，狮子头完全传承了牛蛙。实际上,《黑与白》的构想部分来自于在牛蛙时发生的一个事件——著名的电子鸡事件。

在牛蛙工作期间，彼得·莫利纽曾经常在脖子上挂着一个电子鸡，他对万代出品的这款宠物育成小玩具非常喜爱。当时负责狮子头测试部门的安迪·罗布森说：“这么一个大老爷们挂上那个东西，我就看不下去了，我对他说，如果再看到这玩意摆在你桌上,我就搞死它,没错,搞死它！”

罗布森曾被莫利纽称为“绝对的恶棍”，某日他在莫利纽的办公桌上又一次看到了电子鸡，他转头四下一看，确定没人后就把电子鸡扔进了装满茶的杯子里，然后溜之大吉。

后来莫利纽看到了“溺毙”于茶杯里的电子鸡,心中悲痛万分。“当时我突然心想，老天，如果我对这块小塑料都产生了这么强的情感羁绊，这里面会有多少可以深挖的地方？”莫利纽说。

游戏开发工作一点点推进，似乎看不到尽头。当时吉尔福德市长曾提出要拜访狮子头，莫利纽同意了，但开发团队决定耍一耍市长。于是马克·西雷用两根电线将手套与电脑的软驱连接起来，他戴着手套为市长演示游戏。只见他手掌一挥，屏幕里的虚拟手掌就跟着挥起来，其实是西雷藏起来的另一只手在控制鼠标。“当时吉尔福德市长大赞，说哇这太惊人了！以为这是一种超越时代的 VR 技术呢！”莫利纽说。“可怜的家伙，我们真是把他耍得团团转。”

罗布森还记得测试员乔伊·博斯维克与莫利纽打的一个赌。莫利纽说，如果乔伊不能找到并还原导致游戏死机的 BUG，他就要打扮成女人参加《黑与白》的首发活动。可怜的乔伊最终没有找到 BUG，所以在 2001 年的《黑与白》首发活动上，他穿成女人的样子出现在伦敦中区的活动现场。

“当时每天都不乏笑料，”罗布森说。“我们经常在等待出版本的时间去踢球，凌晨三点在狮子头办公楼外的停车场踢球赛。”

还有就是外卖，数不清的外卖。狮子头员工们只要加班就可以花公司的钱点外卖。每天晚上都是工作到深夜，所以每天晚上都是各种外卖。

“那时我回到家，老婆经常对我说，要叫个外卖吗？我说别再叫外卖了，老子已经吃了三年外卖了！”罗布森说。

▲《黑与白》游戏画面。

《黑与白》经历了一段长达 9 个月的开发地狱，那段时期每天都要工作，每天工作至少 15 小时。“毫无生活可言，”莫利纽回忆说，“我不是在办公室就是在睡觉。”

“我知道很多人会说，这是违法加班啊。但这真是靠激情推动的。我们并没有强制大家加班，我们认为自己正在创造前所未有的东西，大家都豁出去了。”

“对于有家庭的人来说确实很艰难。当时我还没有结婚，其实我是在《黑与白》结束时才认识了我的妻子。那时太忙了，但真的是忙着创新。我相信大家回过头来看曾经付出的每分每秒一定不会后悔。”

业界对于《黑与白》的期待度早已爆表。PC 游戏玩家们每天伸长脖子等待新消息，把莫利纽的新闻稿读了一遍又一遍。有些玩家干脆聚集在狮子头办公室楼外，声称游戏不尽快推出绝不撤退。2001 年，经过 4 年的开发,《黑与白》终于发售了，它获得了巨大的成功，业界一片好评。所有的血汗与泪水都获得了回报。狮子头的第一款游戏完美收官。

野心膨胀

然后，狮子头做了一个错误的决定。狮子头成立了卫星工作室体系，与其他独立开发商合作，帮助他们与大发行商签约，以此换来他们的股份。狮子头通过这种策略签了两家工作室，一家是 Big Blue Box，当时他们正在开发一款极具野心的开放世界 RPG，代号为 Project Ego。还有一家是 Intrepid，当时正在开发原始人生存游戏《B.C.》。

与此同时，狮子头内部开始开发《电影大亨》和《黑与白 2》。公司的规模进一步扩张，将苏瑞科技园奥克木一号楼的顶层也租了下来。在《黑与白》发售后，公司员工数量从 30 人迅速增加到 100 人。莫利纽说：“这是一个大失误，我们应该保持小规模，不应该盲目扩张。”

《神鬼寓言》一直被认为是狮子头的游戏，感觉上像是莫利纽提出来的游戏概念。而实际上该作最初的创造者是德尼与西蒙·卡特，他们曾在牛蛙工作，后来成立了 Big Blue Box，地点也在苏瑞。

签约成为狮子头的卫星工作室后，Big Blue Box 花了 4 年时间独立开发他们的 RPG 新作，这款游戏最终变成了《神鬼寓言》。当时正为 Xbox 而筹备的微软，爱上了这款游戏。确切地说，爱上这款游戏的是 Xbox 创造者之一的艾德·夫莱斯。

微软需要一款 RPG，而《神鬼寓言》出现得正是时候。莫利纽的名气就是最大的保证。艾德·夫莱斯说：“我记得见彼得之前因为他的背景而非常兴奋，他是程序员，我也是个老程序员。”

当时掌管微软游戏工作室的谢恩·金，也参与了《神鬼寓言》的早期引进，他说：“绝不能低估与彼得合作的吸引力，他有那么大的影响力，那么多的粉丝。这对于我们平台来说非常靠谱。《神鬼寓言》的概念也极为诱人。”

在 Big Blue Box 内部，大家的兴奋之情也日趋高昂。微软派了一波又一波的人来参观《神鬼寓言》。后来成为《神鬼寓言》美术总监的约翰·麦卡马克说：“当他们走进（Big Blue Box）的办公室，就问彼得在哪呢？才知道彼得不在那工作。他们以为那是彼得的游戏，其实不是。然后他们就觉得有点不安，因为他们是冲着彼得来的。”

艾德·夫莱斯与谢恩·金都注意到了狮子头卫星工作室架构的问题，但他们相信《神鬼寓言》最终会变成彼得·莫利纽水准的游戏，谢恩·金说：“在它身上，彼得的指纹将无处不在。”

微软决定支持《神鬼寓言》，成为其发行商。他们很快签约，按照业界标准的出资方式，按照阶段性开发目标分批付款。而随着微软的加入，《神鬼寓言》的宣传规格被提

高到最高级。

西门·卡特还记得狮子头在 E3 第一次演示 Xbox 版《神鬼寓言》的情形。

“我们到洛杉矶后时差反应非常严重，但还是要去会展中心把做 DEMO 演示的设备装起来。微软那边似乎完全不知道我们来了，德尼和我只能被安排到微软展台大扩音器旁边用纸板临时搭起来的小房间里。我们第一天给媒体做了《神鬼寓言》的演示，在旁边音箱震耳欲聋的声音中努力讲解。第二天，我们发现有几家媒体把我们提名为‘展会最佳游戏’，微软接着把我们转移到更大、更安静的房间，还提供了面包圈诶！生活太美好了。”

然而就在《神鬼寓言》发售前不久，一些事件的发生，永远改变了 Big Blue Box 乃至狮子头的命运。

当时狮子头打算上市，为此已经付出了不少真金白银（当时的知情者称被投行专家们的建议坑得很惨）。作为计划的一部分，狮子头需要增加自己的产品组合，所以就收购了 Big Blue Box 和 Intrepid。然而在 911 之后，股市遭受重创，狮子头的上市计划随之搁浅。此时融资渠道受阻的狮子头，为了支撑同时开工的 5 款游戏，只能到处向发行商找投资，同时寻找风险投资。这时《神鬼寓言》的野心已经膨胀到所有人从未想过的程度，为了将游戏做完，只能将 Big Blue Box 的核心团队与狮子头合并，倾两个工作室之力共同打造。《黑与白》核心团队计划的“Project Dimitri”暂时搁置，《神鬼寓言》被放在最高优先级。

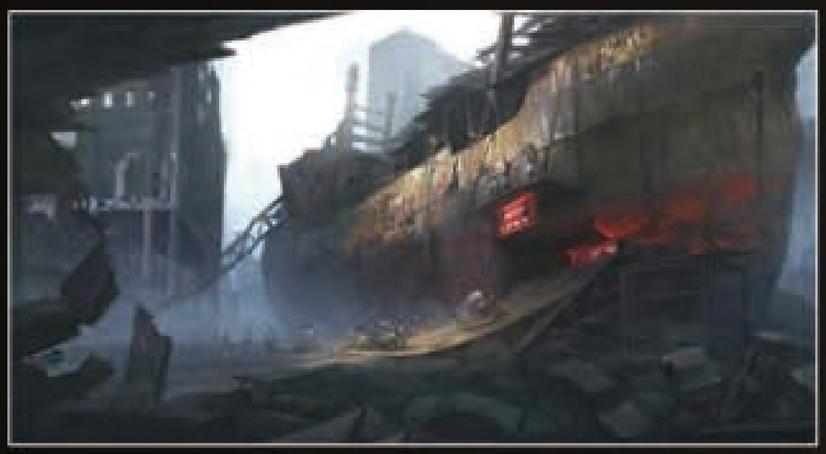
德尼·卡特说：“很明显，西蒙和我建设的亲密的 30 人团队是不可能把这种规模的游戏做出来的，必须狮子头核心团队的支持。微软非常有耐心，Big Blue Box 做出来的 alpha 版本也很靠谱，但是 RPG 所需的规模是牛蛙、Big Blue Box 和狮子头都从未挑战过的。”

在合作中，Big Blue Box 与狮子头的员工们感受到了两家公司的文化差异。合并的过程非常艰难，狮子头的一些员工“不想做别人的游戏”，他们要做的是狮子头自己的游戏，比如《黑与白 3》或者《电影大亨 2》。

随着新千年的到来，《神鬼寓言》的开发团队筋疲力尽，大家都只盼着这游戏赶紧做完。

狮子头的文化既是祝福也是诅咒。随意实验的自由，加上扁平的公司架构，乃至在游戏策划文档方面都很任性，好处是开发者们为《神鬼寓言》提出了许多有趣的创意，坏处是这些想法缺乏连贯性，无法凝聚成一个整体。这是一个有趣的沙箱，但也是一个没有故事的 RPG。这是一个充满无数奇幻生物与角色的巨大世界，但无法将其融为整体。麦卡马克说：“彼得的游戏是不做故事的，它们是模拟游戏，它们是上帝游戏，它们是沙箱游戏，所以参与开发《神鬼寓言》的人都不知道该怎么做，这是它延期的原因之一。他们想把这些有机结合起来，却不知道该怎么做。所以花了很长时间。”

《电影大亨》游戏画面。



▲“Project Dimitri”的概念图

很多人对这无止境的开发感到越来越沮丧。《神鬼寓言》刚公布时，在当时的标准来说画面很炫。但随着时间的流逝开始显得过时。麦卡马克说：“我们为 Xbox 生命周期的初期而准备，引擎做好了，画面很好，我们觉得自己是业界最好的画面。然后我们要等三年把玩法和故事做起来，这太令人丧气。大家眼睁睁看着各种新作追了上来。当游戏发售时，它已经落在所有人后面。”

大部分参与过《神鬼寓言》开发的人表示，是微软拯救了这个项目。微软并不干涉游戏的策划，但提供了充足的资源、辅助与支持。开发团队规模从 15 人增加到 90 人。

Big Blue Box 搬进了狮子头，微软派出了一队工程师和几个制作人协助开发，有专门的技术人员负责 Xbox 版的优化及适配。狮子头在高性能 PC 上开发，但无法使其在主机上保持充足的帧率。麦卡马克说：“这部分是我们的错，但也因为 Xbox 硬件很复杂，而且不断改规格。”

微软建议狮子头招聘一些制作人解决策划上的混乱局面。路易斯·莫瑞被认为是《神鬼寓言》能最终发售的关键人物，没有她临危受命担任制作人，《神鬼寓言》可能会死得很惨。

莫瑞之所以适合《神鬼寓言》，一个很重要的原因是在狮子头彼得·莫利纽只听她的。

“她非常善于对付我，”莫利纽承认，“我老是说，我们要再增加一个新功能，我们要花很多时间进行平衡处理。而她就会说，等等，彼得，这真的重要吗？如果没有她就没有《神鬼寓言》了。”

所有参加过《神鬼寓言》开发的人都说，最后一年真是开发地狱。大家绝望的长时间工作，拼命将一切收拢起来。BUG 太多是一个老问题，狮子头测试主管安迪·罗布森负责的就是这块工作。

罗布森是一个极为严谨的人，所以非常适合捉 BUG 这种工作。在加入牛蛙之前，他曾在工地工作。在办公室里，他的绰号是“盖世太保罗布”。

“我从来都是说一不二，”罗布森说，“我会径直走到人们面前，说你检查这屎一样的代码干吗？下次在过问我之前不要再检查这种垃圾，我们测试之后再跟你说该检查哪里。我态度就是这么呛，不管对方是程序员还是彼得。我就是这种人。我从来不在意彼得，很多人在他面前跟个娘们似的，而我会说，彼得，那人是垃圾，我们不能那么干。

罗布森有时会拿着一叠纸的 BUG 报告走进莫利纽的办公室，莫利纽会把整份报告抛向空中。“我会说，好吧，我会印更多出来，我们

必须把它们修复了，你躲不掉的彼得。”

狮子头一直保持着这种男孩俱乐部的文化，这也是疲惫的员工们释放压力的途径。

狮子头有一个全员电子邮件，就像大多数公司一样，用于内部全员沟通。但有时候会一不小心闹出大笑话。很多人都记得有个测试员曾将某色情网站链接复制粘贴到全员邮件里发送给全公司。查尔顿·爱德华说："这是我在狮子头那么多年经历过最有趣的事。"他在狮子头工作了 14 年。

"我对他说，你是故意要把这个全员发送的吗？他的脸都吓绿了，在慌乱中仓促将'以神之爱起誓，不是我干的'的回复写成了'以爱神起誓，是我干的'……"

为了庆祝史蒂夫·杰克逊 50 岁生日，公司里的一个逗逼对他说，有个女人来工作室了，说要采访他，其实这是一名脱衣舞女。她走到杰克逊的办公桌前，一言不合就开始脱衣服，还边脱边唱。罗布森说："她是那种老鸟，胸前挂着一对巨乳。我们都躲在办公室的另一个角落，像一群小孩一样透过窗户偷看。我勒个去，那场面太欢乐了。他还问，你们干吗在那里装了个摄像头？我们说这是给《黑与白》做动作捕捉用的……他当时有些天真，史蒂夫就是那种脑子里只有游戏的人……"

狮子头的圣诞节派对更是成为英国游戏开发圈子里的传奇。有员工回忆说，当时早上 7 点钟在某个田野的帐篷里醒来，看到一些同事躺在地板上，已经晕过去了。一个美工看到镜子里的自己后大声喊道："你在看谁？"然后挥拳揍自己的脸。

从不喝酒的查尔顿·爱德华回忆说："我的一些同事绝对是天才，每天看到这些人都会惊叹于他们的大脑构造，而当他们拿着几瓶啤酒走进帐篷，他们就开始手舞足蹈起来了，真是疯狂。"

狮子头每周五都会举办公司演讲，员工们会展示自己正在做的东西，有最新的图形技术，新作 DEMO，或者一些设计原案。每个星期五的这个会议简直就是个小型的 GDC。而这个例行会议也充满恶作剧。他们会在同事背后贴满小纸条，有些埋头准备演讲的人，就这样全身都是纸条地走上台，还没发话，底下的人就全部笑趴了。

2003 年，狮子头欢乐的男孩俱乐部文化达到了顶点——他们开始玩起运河跳跃了。

在大不列颠酒吧附近有一条运河，通往威河。这条运河很宽，足以容纳几条船并肩通过。2003 年，

■狮子头办公楼外景

■狮子头工作室

狮子头的几个勇者居然想跳跃运河。其中一人不幸迎面撞上对岸，被送进了医院。彼得说："那是在我们被微软收购之前。微软的 HR 才不会允许做这种荒唐事儿。"

《神鬼寓言》于 2004 年在 Xbox 上发售后名利双收，但狮子头内部竟然对其商业成就一无所知。德尼·卡特说："在英国几乎没有做市场营销，我们偶尔会听说一些销量数字，但从没有感觉到做出了值得庆祝的商业成就。我们只从微软那里听说了一些零星的消息，得知它成为我们得分最高的游戏，甚至成为了仅次于《光环》的 Xbox 第二大游戏系列。我们很多人知道后只是耸耸肩说'那么我们要开始做 DLC 和《神鬼寓言 2》了吗？'"

微软马上签约了 X360 版的《神鬼寓言 2》，开发工作开始了。

而在狮子头的另外一个地方，麻烦正在酝酿。

微软入主

《神鬼寓言》的成功是有代价的：《B.C.》被取消了。这款由 Intrepid 开发的游戏，微软也拿了发行权，但是为了专注于《神鬼寓言》而决定牺牲《B.C.》。Intrepid 被关闭，很多人失去了工作。另一方面，狮子头却在继续扩张，员工数量有些失去控制了。在 2005 年达到了将近 300 人。他们的项目包括有《神鬼寓言》资料片、《神鬼寓言 2》、《黑与白 2》、《电影大亨》以及几款未公布的探索性质的游戏，比如狮子头与著名制作人杰夫·敏特合作开发的《Unity》。

莫利纽与狮子头管理团队的其他成员变得漫无目标，他们对游戏的开发进程失去了控制。同时失败的上市筹备工作也浪费了大量时间。很多管理人员都对多项目制不满，莫利纽说："我们星期五刚做完了《神鬼寓言》，下周一就要接着帮《黑与白》续作收尾。还有一些人要去做《电影大亨》。同时做三款游戏并且同时发售简直是疯了。那段时间我完全透支了。"

当时莫利纽参与《电影大亨》的工作不多，他的主要精力在《黑与白 2》和《神鬼寓言》上。当时《电影大亨》的团队成员总共 60 人，但项目本身并不受重视。当其他项目热火朝天、加班加点时，《电影大亨》的开发人员却在百无聊赖地打苍蝇。这种状态对他们来说更糟糕，感觉时刻都要被裁员。

另一方面，在狮子头总部大楼里，公司专门为《黑与白 2》成立了黑与白工作室，开发团队增加到 100 人。

"《黑与白 2》完全是一团糟，"参与过该作开发的知情人士说，"我们有个开发经理是英国铁路公司跳过来的，他在那工作了三个星期。这人一来就忙着给自己树立权威，把团队环境与节奏改造成他熟悉的调调。当时的情况真是不管死活蒙头就上。"

《黑与白 2》的开发过程延续了狮子头工作室任性的项目管理风格——也就是几乎没有管理可言。该作程序员亚当·蓝格瑞吉说："如果有个地方是你想要做的，你就去认领，所有内容都向大家放开，创意自由挥洒。每个人都像一个真正的摇滚明星，大家都知道自己在做什么，他们都经验丰富才华横溢。所有人都开诚布公、充满干劲。团队精神满点。大家都想做出一些让同事们惊叹的东西。"

■《黑与白2》游戏画面。

《电影大亨》于 2005 年发售，并未达到发行商动视公司的销量目标。同年《黑与白 2》发售后也没有达到 EA 的预期。《电影大亨》的销量表现尤其令人沮丧。该作获得了不少玩家的喜爱，但是没有赶上好时候——它的发售时间是在 YouTube 上线一年前。狮子头花了大量的资源打造了一个网站，让玩家们能上传自己制作的电影，但并没有做起来。原本狮子头希望该作销量能够与《模拟人生》媲美。如果当时已经有 YouTube，以网友们的创造精神，或许它会成为像《我的世界》一样的现象级游戏。

从项目管理的角度来说，这两款游戏本来可以做得更好。莫利纽总结说："对于任何同时做两款以上游戏的工作室，都面临着同样的困

难。我们本应该同时只做一款游戏。”

其结果是狮子头发现自己已陷入财务困境。公司的资金消耗率达到了惊人的地步，每个月仅薪水开支就超过 100 万美元。狮子头必须寻找足够的资金支持。

在微软于 2006 年收购狮子头之前，莫利纽早已有了卖掉公司的念头。在开发初代《神鬼寓言》时，莫利纽就找到了艾德·弗莱斯，弗莱斯不赞成卖掉狮子头，担心这会造成优秀员工的流失。而且狮子头的员工数量较多，开支太大，对于投资者来说吸引力不大。所以，为了找到买家，狮子头裁掉了将近 90 人。

与此同时，《黑与白》的开发者们离职成立了新工作室。马克·西雷利用业余时间开发了《洋娃娃功夫》，成为当时第一款通过 Steam 销售的非 Valve 游戏。西雷与亚历克斯·伊凡斯、大卫·史密斯以及卡里姆·艾托尼一起创立了 Media Molecule。他们的离去标志着一个时代的结束，但很多人对此并不意外。“他们的办公室都被安排在一个偏僻的角落，任何大作都没有他们参与的份。”安迪·罗布森说。“所以他们离职创业是必然结果，他们被浪费了。”

大家都知道狮子头遇上模仿了，他们也知道《电影大亨》和《黑与白 2》销量不佳。风险投资者们开始着急了，而这种焦虑层层向下传递。查尔顿·爱德华说：“大家都在长吁短叹，感觉末日即将到来。”

有意收购狮子头的公司主要有两家，一家是育碧，还有一家是微软。莫利纽在巴黎多次会见育碧老板尤维斯·古力莫特，他们的谈判进展顺利。

要说是微软半路杀出截胡育碧，那可以说是言过其实，这种类型的收购案并没有那么多戏剧色彩。真正的原因是微软要确保《神鬼寓言 2》在 X360 上作为独占游戏并顺利发售，《神鬼寓言》已成为 Xbox 最具标志性的独占 RPG，如果落入育碧之手，则可能变成 PS3 游戏。

“说白了还是因为微软与索尼之战，”促成这次收购的微软方主要人物谢恩·金说，“我们打得非常艰难。”

“《神鬼寓言 2》是我们非常重要的独占游戏，我们会尽一切可能确保其成功发售。很多人对这游戏都非常期待，可能会因为它而购买 X360。”

对于狮子头管理层，这次收购为公司的未来提供了保障，也保住了员工们的工作，当然他们本身从中获得了丰厚的回报。不过并购的过程也非常复杂。莫利纽说：“那段时期我非常困惑，同时要做的事情太多。这不像好莱坞描绘的那样，几个西装男进来让你签个合同就行了，整个过程非常复杂，要见很多董事。我的天呐，简直是噩梦。”

莫利纽曾飞到雷蒙德，见了谢恩·金、彼得·摩尔、菲尔·斯宾塞等微软高层，说得口干舌燥，让他们看起来十分兴奋。然而回到英国后，对方却几天都没有回复，一个星期过去了仍然杳无音信，每天都度日如年。而突然有一天，微软表示通过了收购决定。

“微软是一家非常流程化的公司，你要先见一群对此有热情的业务人员，然后再见更高一层的人，接着是再高一层的人，最后到了娱乐部高级副总裁那里，也就是罗比·巴赫。”

2006 年 3 月的一天，在狮子头办公楼 5 分钟车程开外的莫利纽豪宅里，狮子头公关部主管萨姆·提博正坐在红色大沙发上。这时电话铃声响了起来，罗比·巴赫在电话的另一头宣布了收购狮子头的最终

决定。简短的通话结束后，彼得·莫利纽给自己倒了一杯伏特加。

2002 年微软花了 3.75 亿美元收购 Rare，相比之下收购狮子头的价格还不到其零头。有消息人士说收购金额不到 2000 万美元。而莫利纽本人的说法是“几千万英镑”。

不少人对此次收购并不满意，不仅是价格不高，而且其中还附带了对赌协议。在收购时仅一次性支付部分资金，狮子头要达到约定的收入目标才能获得剩余的资金。有消息称，微软将《神鬼寓言 3》的发售日也作为约定目标之一，规定必须在 2010 年内发售，这就意味着部分资金 5 年后才会支付。

此外，微软的收购金额还要分一部分给先前狮子头的风险投资者们，他们占的比例还不小。莫利纽说：“有那么一群小金花鼠抢走了你的可爱大蛋糕。”

不过马克·韦伯利对此次收购非常满意，他相信微软也很满意。“对微软来说，一切都很便宜，真的。他们有的是钱，但我相信他们不会因为一家工作室便宜就去买，毕竟我们有那么多人要养。”

而作为狮子头股东之一的安迪·罗布森对收购条件十分不满，“我们简直踩着屎了，”他说，“这不是钱的事，而是关于尊严与原则。他们想要将我们逐个击破，因为要获得绝大多数股东的同意才能收购。最后我对他们说，要让我签，除非我走后你们还能按照我的股份给我分红。”

当时狮子头内部高层们的关系也十分紧张，满意与不满意的人都不少，但不管是谁，都是带着遗憾卖掉了狮子头。

“他们是为了拯救公司而将它卖掉，他们已经没钱可花了。”罗布森说。

“我因为一直在办公室里工作而错过了孩子们的成长，我这么做不是为了钱，而是为了做游戏的激情。他们把这初心忘得一干二净。”

对于微软来说，这无疑是一笔划算的生意。莫利纽说：“他们只花了 18 个月就把这笔钱赚回来了，因为《神鬼寓言 2》发售后获得了巨大的成功。”

2006 年 4 月，狮子头在吉尔福德的假日酒店向员工们公布了收购决定。莫利纽发表了演讲。微软的几个高管也出席致辞，并给在场所有人送了一台 X360。当时现场是一片欢呼。无论股东们是否满意，狮子头的员工们很高兴微软成为买主，他们感觉自己的工作有了保障。而且微软将会给他们充足的资源，确保游戏如期完成。

“微软说，这游戏一定会发售，不用担心，我们会有充足的营销资源，我们会全力支持狮子头。”约翰·麦卡马克说。

大部分狮子头员工都会记得“冰箱贴事件”，情况大概是这样的：一个美术师用冰箱贴的字母拼写了一句针嘲笑其密友的同性恋歧视口号。但另外一个美术师认为是在嘲笑他，因此公开叫板。狮子头的人力资源部像往常一样出来调停。从此禁止使用冰箱贴。

这在过去狮子头并不是一件大事，但这次的始作俑者差点因此丢了工作，这让狮子头员工们感觉到了企业文化的改变。在过去，类似的恶作剧在狮子头时有发生，大家笑笑也就罢了，没有人会真往心里去。但在微软严肃的企业文化下，这种事情是不被允许的。

“冰箱贴事件”是转型的信号，狮子头的男孩俱乐部文化正逐渐被微软的文化所吞噬。另一方面也是因为这群大男孩已经长大了，大部分人已身为人父。他们不再就着可乐吃冷掉的披萨，而是正正经经地去楼下食堂吃饭。公司里有了制作人概念，引入了企业化流程，以及职位晋升通道。工作不再与生活混淆。现在是人力资源需要介入的时

候了，360 度考评、线上培训视频……各种正规 HR 手段逐步引入。

每年微软都会要求狮子头的员工们完成标准商业行为培训，这是一套在线视频培训课程，员工们其实就是看着拙劣的演员朗读糟糕的对话，比如“该员工是否可以贿赂政府？不能”、“该员工是否可以大声喧哗？不能”……诸如此类。

每年这些培训视频都会有所改变，会增加一些新的短片，表明在微软旗下的其他工作室发生了一些不恰当的行为，比如在公交车上谈论公司机密。所以就会增加视频短片问“员工们是否可以在公交车上谈论机密？不能！”

“这种视频要看两个多小时，”约翰·麦卡马克说，“大家都是一副苦不堪言的表情，‘这玩意儿还要再看一遍？我觉得看过了啊。不，那是一年前的事了。天啦，真的吗？’”

然后还有所谓的“义务”。狮子头的员工们被要求写下 5 个可衡量的目标，作为未来 6 个月的业绩评判标准，需要通过业务线经理的审批。有内部员工透露说，他被要求《神鬼寓言 2》必须拿到 Metacritic 平均 85 分以上的成绩，才能拿到奖金。“你会说这个我控制不了啊？谁能控制得了 Metacritic 的分数？”

莫利纽对此的评价是“微软给我们花了很多钱，他们很尊重我们。他们希望我们继续表现出色，但他们想要更高的保障，他们就像过度保护的家长，他们觉得要变得更好就要更正规的人力资源管理。”

尽管狮子头的文化被逐步改变，但大部分人同意狮子头被微软收购对自己是有好处的。微软向狮子头注入了巨量的资金，将 Occam Court 一号的整栋豪华办公楼都租了下来，让狮子头能继续扩张。新办公楼自带食堂，内部也进行了重新装修。前“《神鬼寓言》系列”总监泰德·提敏斯说：“我们过去有一个姑娘给我们带法式长棍面包，从办公室一头走到另一头，就只剩下一点芝士了。而突然间面包小姐换成了豪华食堂，我们还有可乐机和咖啡机，还有乒乓球桌和台式足球，还有大休闲区，以及多个大会议室，和装上高端电视机与环绕立体声音响的影音室。我们突然觉得自己是个像样的工作室了，觉得高大上了。我们还可以使用微软的各种工具，每台电脑都有正版 Windows。我们成为职业工作室了。”

这似乎也是公司规模成长的结果。狮子头成为一家正正经经的公司了，失去了独立工作室的气质。运河跳跃彻底禁止了，员工间的恶作剧也变得无趣了，员工之间互相用电子邮件发一些小黄片链接的行为也转入地下了。“我们进入了一个政治正确的世界，”提敏斯说。“不过不管是否收购，很多改变是始终要发生的。”

盛极而衰

开发《神鬼寓言 2》时，彼得·莫利纽要求开发团队强化一代中的线性发展部分，因为原作中过于自由的沙箱玩法导致了一些负面反应。比如狮子头曾因为游戏中有一个同性恋角色以及两位主要角色是黑人而遭到死亡威胁。一本德国杂志的前瞻中指责莫利纽“以为自己是神”，并将美术团队称为“撒旦”。更有一些妈妈团写信指责狮子头，说他们 8 岁大的孩子看到了同性爱的场面。

莫利纽的另一个指示是：《神鬼寓言 2》必须要有狗，而且狗必须死。

狮子头专门就此开了个会，当时莫利纽已经几周不在公司里了，然后有一天他突然来了并召集开会，说要有一只狗，狗死了，主角就消失了几个月。“我们心想，什么鬼？但是就这样了，命令不容争辩。”麦卡马克说。

有人认为莫利纽突然提出这个想法，是因为当时他家的狗死了。每当他的生活中发生了什么事，他就想做到游戏里，因为他要让玩家感受他所感受到的东西。那样才能有共鸣。

莫利纽说，事件的起因是他的两只拉布拉多犬被一个农民射杀了，一只救活了，另一只没救活。为了将狗作为游戏核心功能的一部分，他当时费了不少功夫，从初级程序员，到微软的最高负责人，一一游说，告诉他们，这将会是玩家能记住的最核心的功能。

“对于狗的死，你会有什么感想？在电影里，你可能杀了一万人，观众眼睛都不会眨一下。而如果你踢了一只狗，人们就会记住。我一直说，人们会记住的肯定是狗。作为一名策划，你要想尽办法让大家相信一个从未有过的功能是切实可行的。”莫利纽说。

很多玩家都认为《神鬼寓言 2》将成为狮子头有史以来最好的游戏。但是距离其发售不到半年时，它还处于一个极为危险的未完成状态。与很多 AAA 大作一样，《神鬼寓言 2》需要一个最终阶段的暴力式推进。

据知情人士称，《神鬼寓言 2》在最后推进阶段之前，故事几乎是不存在的，很多功能感觉还只是样品原型。游戏的运行情况也很差。

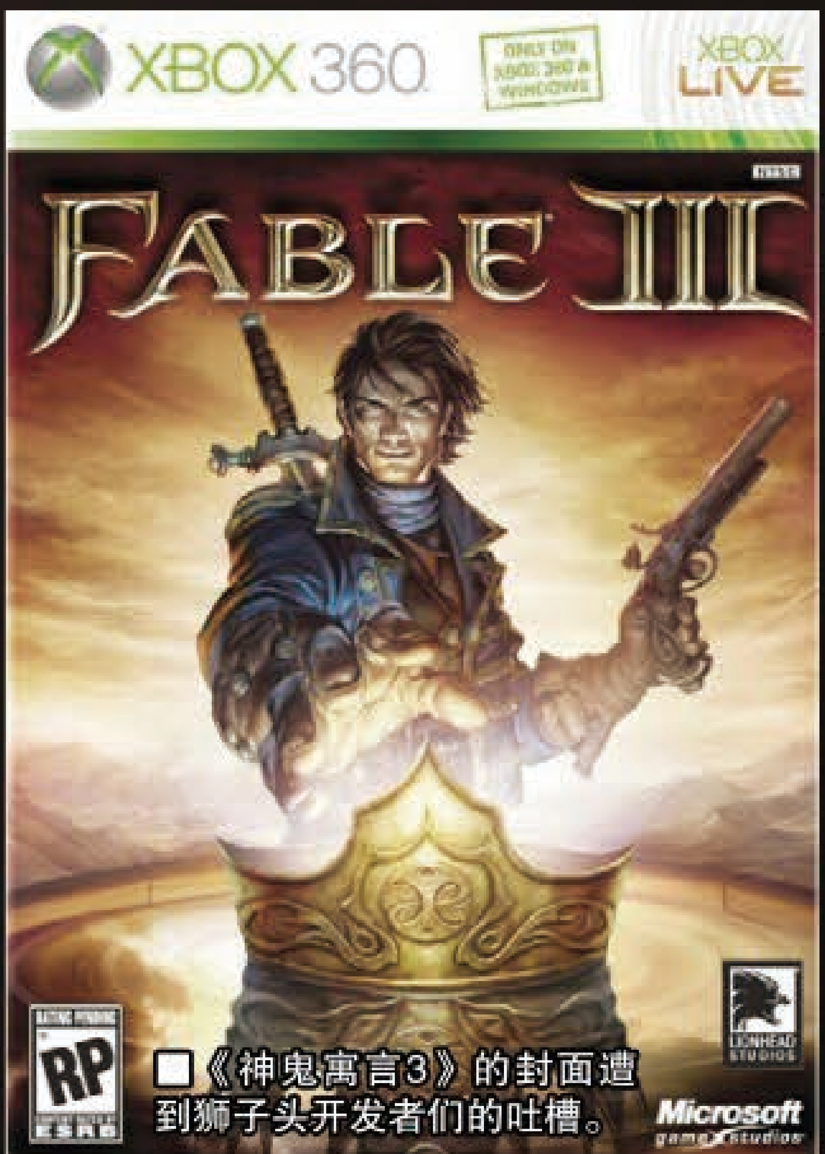
■狗在《神鬼寓言2》中是极为重要的存在。

在某个开发阶段，整个团队花了 36 个小时调整某关卡的光照。开发团队有一批专门的机器用于处理画面。查尔顿·爱德华说，游戏的开发编辑器更是一团糟，最糟糕的时候，删掉一个物件要花 7 分钟，编辑器的加载需要花 45 分钟。“很多时间都花在盯着下载进度条，那简直是噩梦。”

开发团队说，莫利纽对于《神鬼寓言 2》的参与程度超过了系列的其他任何一作，甚至达到了着迷的程度。他最看重的是狗，以及通过面包屑轨迹为玩家引路的系统。此外对于剧情与一键战斗系统也投入了大量心血。

微软在大多数时候不干涉狮子头的运作，但偶尔也有冲突的时候。在《神鬼寓言 2》中，狗能够挖到避孕套。这种道具的最早版本图标反映了游戏所处时代的特点。但微软要求狮子头将图标改为现代避孕套，尽管《神鬼寓言 2》是以旧时代为背景的幻想游戏。为此，狮子头与微软市场部吵了好几次。

“市场部就是屎，烂透了。他们屁都不懂，一听说我们是个 RPG，他们就说哦是各种龙飞来飞去那种吗？然后他们就打开 RPG 广告素材库选了一张龙的图案出来，说就这么打广告吧，这就是典型《龙与地下城》的市场营销风格……”约翰·麦卡马克说，更让他火大的是《神鬼寓言 3》的封面图。“他们说，你不能在封面上放黑人，也不能有女人，而你们居然想要个黑女人？我说是啊没错，因为你可以成为任何英雄。他们说不行必须是白人男



□《神鬼寓言3》的封面遭到狮子头开发者们的吐槽。

子，就这样吧，我们知道什么好卖，别争了。我说滚吧！就这么大吵了一架。”

当时市场部在会议室里还举了好几个商业案例试图证明他们的观点，麦卡马克烦到情绪失控，当场大吵了起来。在他看来，《神鬼寓言 2》是一款打破常规的游戏，这一点需要在封面上表现出来，而市场部却要用一张白人男性扛大剑的无个性封面。

不过在整体上微软对于《神鬼寓言 2》的开发还是进行了积极配合，西蒙·卡特说：“微软为了保持狮子头的个性也付出了巨大的努力，我怀疑他们是在对 Rare 的失败融合上汲取了教训。我不认为他们处理问题的方式有错。实际上，后来我参与了微软在其他领域的工作，直到最近才意识到当时我们可算是受到了与世隔绝般的保护。”

《神鬼寓言 2》发售后很快成为 X360 最畅销的游戏之一。狮子头在伦敦某铁路高架桥下举办了华丽的首发活动。现场有一块巨大的屏幕播放着各大媒体赞誉不断的评测。之后狮子头获得了 BAFTA 的最佳动作冒险游戏大奖。莫利纽说：“《神鬼寓言 2》对我来说是狮子头开发过的最好的游戏。”

狮子头花了 4 年时间打造了《神鬼寓言 2》这款诚意满满的游戏。然而之后的《神鬼寓言 3》只有 18 个月的开发时间。

狮子头的开发者们本以为开发《神鬼寓言 3》肯定要比二代容易得多，因为相关的工具都已经有了，基础工作十分完备。《神鬼寓言 3》应该是一次进化，而非革命。

莫利纽的想法是让《神鬼寓言》的门槛更低，结果用力过猛。《神鬼寓言 2》中玩家所喜爱的很多 RPG 元素被简化甚至取消了，画面虽然进化了，但却失去了原系列的味道。

■传说中的《Milo & Kate》。

■《Milo & Kate》的设定图。

■莫利纽在E3展上讲解《Milo & Kate》。

还有一个问题是 BUG 太多。最后阶段赶工冲刺的结果是留下了大量的 BUG。还有一个原因出在莫利纽身上。他在提供了最初的方向要求之后就撒手不管，直到开发的最后阶段又跳出来要求进行大幅变更，比如在最后几个月才要求添加的“Road to Rule”系统。在该系统加入之前，《神鬼寓言 3》完全没有升级概念。

同样是在发售前 6 个月准备临时加入的功能是 Kinect 体感操控。当时的计划是增加一些相关的迷你游戏，比如雕像解谜游戏，需要玩家在摄像头前摆出具体的 POSE。但这些迷你游戏最后被删掉了，原因是没有足够的时间进行优化。

总而言之，《神鬼寓言 3》整个开发过程非常仓促，虽然游戏发售后业界评价也不错，但没有达到《神鬼寓言 2》的高度。提敏斯说，关键还是时间不够，“如果再给我们 6 个月时间，它将会是一款更美妙的游戏，有更异想天开的故事。”

莫利纽说：“《神鬼寓言 3》的问题是太早发售了，这是我的错，我本该坚持多要一年时间。游戏中‘The King’部分本来不该是那样的，但在一个大公司里，一旦到了限定时间与限定的预算，你就由不得自己了。”

■莫利纽在TED会议上讲解了《Milo & Kate》。

狮子头被很多玩家与《神鬼寓言》画上等号，虽然该系列确实有大量开发者参与，但更多人是分布于多个游戏项目，其中有些项目开发多年却被取消。实际上，当狮子头关闭时，有些开发者做了十几年却一款游戏都没有发售。而其中最高规格的一个被取消项目是《Milo & Kate》。

这是一个 Kinect 项目，但在启动之时却是准备用手柄操作的。玩家扮演一个少年想象出来的朋友，他的父母总是吵架。狮子头的很多开发者认为这是根据莫利纽的童年为原型。在微软的 2009 年 E3 展前发布会上，代号 Natal 正式亮相，Milo 成为展示 DEMO 中最令人震惊的一个。莫利纽相信可以将摄像头作为惟一的操作输入装置，他要求开发团队做出一个方案，用于向微软高管唐·马特里克和约翰·夏伯特兜售他的创意。由此做出来的视频叫做“绿人”。

这段演示视频让微软雷蒙德总部喜出望外，据说后来还做了一个视频版本，根据皮克斯动画电影《飞屋环游记》的前 5 分钟改编，微软的一些高管看完后感动到流泪，他们马上让狮子头尽快为 E3 展准备一个《Milo & Kate》的 DEMO，让全世界看到代号 Natal 的潜力。

山姆·凡·提博清楚地记得 E3 2009 之前的那几个星期——那是令人不堪回首的时光。

由于《Milo & Kate》所需的技术并未做好，当时的打算是录制一个游戏视频作为烟雾弹。为了避免露陷，狮子头在最高清晰度下，一帧一帧地对 DEMO 进行观察与调整。一个参与者将此形容为“便捷而肮脏的工作”。

而微软总部希望进一步提高质量，所以派了一组电影工作者到英国。他们聘请了一个女演员假装玩游戏。E3 两周前，狮子头做好了一切准备，就等着按下录制键。然后灾难发生了：吉尔福德地区断电了。

据亲历者称，当时莫利纽命令他的助理在一个小时之内搞来一台备用发电机，当场就提供了自己的信用卡。很快一台柴油发电机就运到公司门外了。视频得以成功录制。随后狮子头飞到了洛杉矶，在最后几天还进行了一次剪辑修改。莫利纽参与了发布会彩排，由于需要与微软游戏部门负责人唐·马特里克开会，他就让山姆·凡·提博去和微软方面确认最后播放的视频版本。

“当时微软的一个哥们儿一来就说我要把这这还有这儿改了，我看到这和莫利纽的要求不一致，就说不行不行，我是狮子头来的，我们不会这么做。”山姆说，“这时有人拍了拍我的肩膀，轻声对我说，他是迈克·德尔曼。我说我不知道迈克·德尔曼是谁。后来才知道他是整个微软市场部的老大。不过迈克和我还是进行了反复沟通，最后我们双方都做出了妥协。”

《Milo & Kate》最后被取消有着复杂的原因。很多知情者称，该作是建立于非常奇怪的设想，根本就不可能做起来。也有人说它会成为一款真正特别的游戏，但是受到了 Kinect 的技术限制。

《电影大亨》开发者庄·阿斯库说：“当时有个电视广告很好地说明了我们的目标：几个孩子跳到沙发上，突然沙发变成了他们的海盗船，他们在船上发射大炮。这就是我们要做的东西，玩家从现实跳入幻想世界。”

但《Milo & Kate》的设定难以做成这种具有兴奋感的体验，反而可能变成一个恋童癖游戏。E3 2009 的 DEMO 中，Milo 显得具有复杂的 AI，能对玩家的声音与行为做出准确的反应。那么接下来的问题是：如果玩家画了一张生殖器图片给 Milo 看会有怎样的反应？如果

玩家在摄像头前脱光衣服呢？

实际上是不会有任何反应。但这跟玩家预期之间显然存在误差：狮子头想要开发的实际上是一系列迷你游戏，玩家移动自己的手指引Milo注意背景中的石头、蜗牛等，他并没有复杂的AI，一切只是假象而已。

“不管你对他展示或者说什么不堪入耳的东西，他都不会有什么反应，他只会按照程序去做。这并不是AI的革命，一切都是按剧本来的。而我们在舞台上所呈现的，却让人觉得，哇，做什么都可以。”一个参与该项目的前员工说。

莫利纽知道会让玩家产生这种误解，但他选择无视。同时他认为游戏的选材是没有问题的。“关于成长题材的电影数不胜数，但是却没有这种游戏，因为我们太害怕了，害怕玩家做出一些令人发指的事。我认为不应该因为这样就不去做。”

微软强烈希望莫利纽就此概念做出一些东西来，但是他们发现越来越无法理解这到底是一款怎样的游戏，渐渐地他们失去了耐心。

对于《Milo & Kate》这个项目，莫利纽有着强烈的个人感情，他不愿就此放手。当微软提出终止项目时，莫利纽仍然要求手下继续做。他继续在一些业内会议上展示最新开发成果，希望能挽回该项目。在2010年7月的Ted会议上他进行了DEMO演示，微软事先对此一无所知。

当时《Milo & Kate》的开发规模并不小，团队总共有50多人。狮子头为此投入了大量金钱与人力物力，莫利纽本人也越陷越深。知情者称，在开发《神鬼寓言3》的过程中，莫利纽之所以长期放手不管，就是因为将全部精力都放在了这个项目身上。知道该项目完全无望之后，他才重新关注《神鬼寓言3》，并在后期提出了修改要求。

莫利纽将该作的取消归咎于Kinect背后的技术，以及微软对市场的误判。Kinect早期设想的动作捕捉精度标准太高，实际做下来才发现成本会高到不可收拾。于是Kinect的规格一降再降，最后降到了远远无法满足《Milo & Kate》的基本要求。另一方面是因为微软认为Kinect应定位于派对游戏，是一群玩家在客厅里一起玩的体育游戏，Milo这种追求情感羁绊的游戏不作优先考虑。所以在该作遭到冷落的同时，Rare的《Kinect Sports》受到了最大的关注，莫利纽本人都被要求为Rare提供支援。不久微软就决定取消《Milo & Kate》。当时开发团队已经做了相当于数小时的游戏内容。“你能够感觉到与他（Milo）的情感交流，非常有代入感和情感魅力。他们终止这款游戏真是可耻。”莫利纽说。

“我明白他们要做的只是一个派对玩具，其规格不足以支持《Milo & Kate》所需的体验，我能理解他们为什么那么做，就是因为Kinect和Xbox太弱了。”

《Milo & Kate》的开发团队被转去制作《神鬼寓言：旅程》，这款游戏在2012年发售后败得一塌糊涂，那时莫利纽仿佛已经看到了狮子头将如何灭亡。

离职内幕

在E3 2003彼得·莫利纽曾做了一个关于《神鬼寓言》的媒体专访，当时他宣布了游戏的多人模式。当时吉尔福德的后方人员在观看采访时陷入了恐慌——他们从未听说多人模式的事。据说当时有个程序员都快哭了。当莫利纽回来时，他面对的是一个愤怒、惊恐而又无力的开发团队。

莫利纽给他的开发团队惹麻烦已不是一次两次了，有时是游戏快要发售的时候公布了一些新内容，有时候是将已经做完的内容推翻重来。在狮子头的历史上，类似的事情很多。比如在《神鬼寓言》快要发售的时候，莫利纽说如果你的角色在游戏中从树上打下来一颗橡子，掉落的橡子最终会在地上长成一棵大树。而游戏发售后，玩家发现根本没这功能。后来狮子头官方论坛不得不发表了一封致歉信。彼得·莫利纽在信中说，他和开发团队一直在努力将最好玩的内容添加到游戏里，他把想到的内容早早地告诉了玩家，但这些内容在开发过程中可能会不得不修改甚至放弃。就那果实成长为大树这个系统来说，程序员确实研究过，但是后来发现该系统会占用15%的运算时间，莫利纽相信将运算资源用在特效或者战斗上更实用。对于期待该系统的玩家，他只能表示抱歉。

但是，据《神鬼寓言》的内部开发者透露，莫利纽中信中所说的15%这个数据“完全是瞎编的”。但这封道歉信流传很广，甚至在BBC新闻网的头版出现。

对于莫利纽爱乱放卫星的作风，约翰·麦卡马克说：“从某些方面来说我们也不能怪他，他的目的是推销游戏。我们都在埋头做游戏，而他要走出去看其他人的游戏，看当今业界趋势，以及媒体和公众对什么感兴趣。所以他回来之后总会有一些新的念头。”

■《神鬼寓言 旅程》

在开发《神鬼寓言 旅程》时，莫利纽曾对外说这并非轨道式游戏，而事实是它完全是一款标准的轨道式游戏。知情者说，莫利纽的这番话发表后，后方工作室里又一次陷入困境。为了让莫利纽的话不再失信，他们努力去做一些不怎么轨道式的关卡，但这对整体游戏体验的影响太大，而且造成了各种不必要的挫败感。

“如果彼得承认它是个轨道式游戏，也许将它比作某种互动电影，我想也许会得到更好的反响。”

《神鬼寓言：旅程》的一个开发者还记得，在项目临近尾声的时候，莫利纽想到了一个新方向——让玩家能够飞上天空，俯瞰大地，向敌人释放魔法。惟一的问题是，整个游戏的设计基础是玩家只能向前看，开发团队因此创造了美丽的场景和特效全都展现在玩家面前，玩家的后面其实是一团空。而要让玩家飞上天空，看到整个世界，那么一切就都穿帮了。“这简直是疯了。不过幸运的是当时本来就已经延后了，从常识来说大部分设计已经确定，没法再改了。”

为莫利纽工作过的人们说，他是一个有分裂型人格的领导者。他有时暴跳如雷，有时从善如流，有时在会议上痛哭，每次他想到了不起的设计创意，就会让手下的人头疼不已。他整个人就是一个矛盾体。

“有一次我就快做完工作，正在把最后的画面做完。而他却在一个重大的发布会上指着屏幕说，这大概只有最终画面30%左右的水准，因为美术还没做好。当时我偷偷对

他说，美术完全做完了啊，你为什么这么说？他说，是啊，约翰，你瞧，这不是为了推销嘛！”

了解莫利纽的人都说他是个牛逼的演说家，最擅长对着一大群人吹牛逼。查尔顿·爱德华说：“彼得是那种在会议上谈论某个游戏内容，最后能把自己感动哭的人。他会说这游戏多么多么牛，他对团队多么自豪，然后开始潸然泪下，真的是全情投入。这方面我是有点支持他的。他倒不是完全在扯淡。有时候确实能振奋人心。”

莫利纽的某个前同事说：“他经常说，别担心伙计们，有朝一日我们会在某个海岛上度假时把这当笑话说的。我想他在这么说的时候心里确实也是这么想的，他就认定这游戏一定很棒，一定要努力推进。”

问题是莫利纽总是想法多变，而且他虽然对项目有创意把控权，但总是神龙见首不见尾，有时候是在开头时定了个方向，消失几个月之后又想变成另一个方向，导致团队几个月的工作全都浪费了。但他某些异想天开的想法确实是天才，比如《神鬼寓言》里的狗，虽然开发团队的很多人觉得很傻，但最终被证明深受喜爱。

尽管如此，某狮子头老员工说：“我爱彼得，但他真是个混蛋。”

“我想现在大家都知道了，这已是一个公开的事实——我就是个傻逼。”莫利纽说。“我的大嘴巴总是要挑战人们的常识。”

2012年初，狮子头遭遇了所谓的“黑色星期一”。由于对公司以及项目的未来感到迷茫，约翰·麦卡马克、斯图尔特·怀特以及多名“老狮子”在同一天辞职。莫利纽的反应非常激烈。

“他当场就发疯了，让我们马上滚出办公楼。我说我在这做了12年，好歹让我收拾一下东西。他说不，我们到时候给你寄过去，现在马上给我滚。”

麦卡马克按照狮子头的老传统，随后去了附近的酒吧。然后在下午5点，他被叫回狮子头开会。莫利纽在会上说将这一天定为黑色星期一，他表达了自己的失望，然后让麦卡马克去收拾东西。在他收拾的时候，莫利纽走到旁边，让他坐了下来，他说：“之前的事对不起，我有点失态了。我觉得遭到了你们的同时背叛，就像凯撒一样，同时捅了我一刀。”

黑色星期一之后不久，彼得·莫利纽也离开了狮子头，在街道另一头成立了一家独立工作室。他召集狮子头所有员工在食堂开会，当时他的眼睛噙着泪水。

对于莫利纽离职的真正原因，某知情人士说是莫利纽看到了Zynga通过F2P社交游戏赚得盘满钵满，于是也打算进军该领域。也有人说是他已经厌烦了《神鬼寓言》，而狮子头推出的《黑与白2》、《电影大亨》等其他游戏又相继失败。此外，作为微软欧洲工作室的创意总监，他经常连续几个星期出差在外，无法深入参与游戏的开发，这并非他当年成立狮子头的初衷。

“我想大家都对《神鬼寓言》感到厌烦了，”莫利纽说，“我热爱我们创造的世界，西门和德尼的离去令人遗憾，他们创造了这个世界。但我真挚认为团队需要休息，需要有那么一段时间不再开发《神鬼寓言》。”

“不管是怎样一个IP，12年的时间都太长了。是的，我累了。”

“彼得对我说，如果再让我站在人们面前继续说神鬼寓言的那些角色，我他妈就要杀人了。”约翰·麦卡马克说。

“他不是喜欢做续作的人，而是那种我有个新想法，我又有了个新想法的那种人。而且到了《神鬼寓言3》的时候，他感觉人们已经不再相信他所说的关于《神鬼寓言》的一切了，所以他更想谈自己的新创意，谈《Milo & Kate》以及《生存者》等正在孵化的项目，那才是能让他兴奋的东西。”

“显然，《神鬼寓言》完全改变了狮子头。”西蒙·卡特说。

卡特认为，狮子头被微软收购后，虽然不再需要为钱发愁，但微软只对《神鬼寓言》感兴趣，对于莫利纽的激情并不理解，而过去狮子头的活力，正是因其在莫利纽各种崭新想法的指引下才会诞生一个又一个充满创新的游戏。

狮子头的大部分功臣相继离去，而莫利纽的离去标志着狮子头时代的落幕。对于整个工作室是一个巨大的冲击。有员工说，在莫利纽离职后，工作室变得更加像一个组织森严的机构了。虽然工作室里还有很多才华横溢的人才，其中也有一些是在狮子头工作了好多年，但创意的火花已不复存在。知情者说，在此之前，莫利纽最大的作用其实是保护狮子头不受微软的官僚作风影响，他几乎可以对微软提出的一切要求说不。而在他离职之后，狮子头就再也无法忤逆微软了。

当狮子头改变的同时，微软也在改变。Xbox事业总负责人唐·马特里克为新一代主机XboxOne制定了新的方向，偏离了核心玩家，以休闲用户为目标。而莫利纽离职后，接替他掌管微软欧洲工作室的是原SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森。

“游戏即服务”是一个听起来较为抽象的概念，简单来说就是游戏发售后会持续更新，通常是免费游戏，最典型的例子是《英雄联盟》。据知情者称，2012年Xbox高管们坚持要求狮子头将《神鬼寓言》打造成一种网络服务，所以就必须变成网游。当时微软的态度非常坚决——“要么做，要么关门”。不仅如此，当时微软所有的第一方工作室都接到了类似的要求。

微软希望增强《神鬼寓言》这个IP的盈利性，虽然该系列一直表现不错，但与《光环》等游戏系列相比还有很大差距。西门·卡特说：“作为第一方游戏，我们的责任是战略性的，要做独特、创新的游戏，是那种第三方不会冒险去做的。这样才能让人们想买Xbox，提高主机的销量。但我们也承受着关于盈利性的巨大压力。”

就在这样的情况下，《神鬼寓言4》的开发提案被驳回了。约翰·麦卡马克是该提案的主要设计者，他打算使用虚幻4引擎，将系列带到工业技术时代，有电车和飞行器，大约相当于维多利亚时代后期。在《神鬼寓言》1代，Bowerstone只是一个小镇，2代时变成一个大城镇，到3代就是一座城市了，而在4代中，它将变成伦敦一样的巨型城市。

游戏中还将加入大量英国神话，比如化身博士杰基尔。游戏的整体基调将更为黑暗。但该提案因为游戏即服务的转型方向而被否决了。麦卡马克对此十分气馁，这成为他离开狮子头的原因。“他们认为Xbox的RPG玩家数量已经到头了，要想办法让玩家翻倍，要做那样的RPG。我说，可以啊，给我们4年的时间，还有足够多的预算，给我们像《质量效应》、《上古卷轴5》那样的机会。他们有4年的开发周期和大量预算。有那样的条件，我们就能做到你们需要的玩家数量。”

与此同时，莫利纽让《神鬼寓言》核心开发团队做一个秘密项目的原型，叫做“Project Opal”。据知情者说，这是莫利纽的又一个疯狂创意。已知的信息是：这是一款村庄建造模拟游戏，不同的平台有不同的体验，PC上是建造村庄，而手游版则是钓鱼游戏与资源收集游戏。

■贯穿“《神鬼寓言》系列”的Bowerstone。

主机版则是射击游戏。据说 PC 版类似于《我的世界》，不过有更加精巧的建造机制。你只要朝房子扔砖块，它就会一个个自动排列起来。然后你可以爬到房子上，将剩余部分补完。“它其实非常有趣，就是有些冗长。”知情者说。

Project Opal 的“游戏部分”主要是收集建造村庄所需的资源，玩家需要走入世界，以类似于《神鬼寓言》的方式进行战斗。此外还有平台动作的游戏内容。而手游版的资源建造类似于《FarmVille》，你还可以在手机上查看村庄地图。

Project Opal 的所有版本都是互联的，正好符合微软的三屏合一及云端战略。

知情者称，从当时内部的一个小型技术 DEMO 来看，这款游戏就是《刺客信条》+《神鬼寓言》+《我的世界》+《模拟城市》，确实非常的古怪。“我们真的把它做出来了，需要很多程序支持，要将虚幻引擎重建，使其能用于用户创造的内容。玩家可以用多人合作的街机式动作射击游戏获得的金子来建造村庄。”

Project Opal 并不是一款《神鬼寓言》，但知情者说用《神鬼寓言》的世界观也是完全有可能的，只要微软同意。

某内部人士说：“当我们得知要做游戏即服务时，并没有意识到要开发另一个《神鬼寓言》。市场部的人找了过来，说要设定在《神鬼寓言》的世界里，说那样会变成一个更加广为人知的游戏，然后这个事情就这么发展下去了。”

于是“Opal”被贴上了“神鬼寓言”的名字，游戏的开发方向也发生了转变，“Opal”实际上相当于结束了，而《神鬼寓言 传奇》就此开始。

微软批准了这款《神鬼寓言》新作项目，确定为 F2P 网游。但对外是直到 2015 年 2 月才证实了 F2P 的商业模式。

狮头遗产

由于狮子头从未有 F2P 网游的开发经验，在这方面只能重新摸索。首先要招聘一批有相关经验的员工。约翰·尼德哈姆成为了工作室的主管，他曾参与了《漫威超级英雄战队 Online》、《Champions Online》、《星际迷航 Online》等网游项目。而曾在 Gree 为多款手游担任顾问的大卫·艾克博瑞成为创意总监。内部员工们说，这是“狮子头 2.0”的开始。

《神鬼寓言 传奇》的开发过程一直很不顺，毕竟团队的大部分人都没有相关经验。开发团队碰到的最大问题是平衡性。

《神鬼寓言 传奇》是一款 4V1 的非对称式 PVP 游戏，四个玩家扮演英雄，以动作游戏的方式战斗，另外一个玩家扮演大反派，以战略游戏的视角排兵布阵。基本规则是关卡构造是从左向右移动，因为英雄推进的过程中，反派的镜头是从左向右推动的。关卡中不能有太大的高低差，那样反派的镜头会不好控制。

《神鬼寓言 传奇》原本设计了玩家之间的互救机制，可以复活倒下的伙伴，但这样对反派不公平，于是只能改成可以将伙伴的尸体带到下一个竞技场。另外，英雄需要能够升级，才能感到变得不断强大。但反派也需要升级。于是各方面的设计都是牵一发而动全身，需要进行平衡性权衡的地方太多。

“如果英雄与反派都很强的话，将会是一局非常激烈的游戏。但问题是如果反派很菜，或者某个英雄不知道该干吗，那么在第一个竞技场就会被干掉，游戏就变得索然无味了。”

回复药水也是开发团队纠结许久的问题：英雄们是否可以带回复药水？如果能像普通 RPG 一样不断使用回复药，对扮演反派的玩家来说简直是耍流氓。还有其他无穷无尽的问题，让开发团队感觉简直是噩梦。

技术问题也在困扰着狮子头。《神鬼寓言 传奇》使用的是虚幻 4 引擎，但狮子头开始制作时，该引擎还没有准备好，所以只能用新版本引擎先顶替。但是随着引擎版本的更新，需要修复许多 BUG，还有很多新功能要做技术融合。

到 2014 年底，开发团队仍在艰难地决定《神鬼寓言 传奇》的设计方案。狮子头招聘了一个 PVP 多人游戏的专家，对游戏的平衡性进行分析并给出改进建议。这位顾问提出了一大堆的问题，但知情者说，负责人对这些意见大多充耳不闻。

在整个游戏开发过程中，《神鬼寓言 传奇》被微软的多个宣传活动当成重点宣传游戏。2015 年 1 月，《神鬼寓言 传奇》成为 Windows 10 与 XboxOne 跨平台游戏，作为其跨平台战略的代表作。知情者说，他们之前对此一无所知，原本游戏是打算上 Steam 的。这也给狮子头带来了头疼的问题，与 PC 的跨平台联机意味着作弊变得非常容易。

一位开发者说：“我们要确保一切小心谨慎，让人无法作弊，否则可能结果会像《全境封锁》一样。”

“如果有人可以在 PC 版上作弊，那么家用机版就没法玩了。如果我们不能杜绝这种事，将会对 XboxLive 的声誉造成巨大影响。”

PC 版的另一个使命是要展示 DirectX 12 的实力，在画面上必须有突破。“《神鬼寓言 传奇》的初版

开发成本必须很低，这是 F2P 游戏的必然，如果玩家不喜欢，损失不会太大，如果玩家喜欢，可以开发更多讨好玩家的内容。《神鬼寓言传奇》花了很多钱，延期了无数次，所以我们必须要证明微软的技术。”

到底花了多少钱？狮子头的一位高层人员透露，《神鬼寓言 传奇》的总投入高达 7500 万美元，对于 F2P 游戏来说简直是天文数字。通常 F2P 的做法是用较低的成本先做一个核心玩法出来，上线后再不断添加内容，逐步扩大用户群。

狮子头的悲剧在于，它总是背负着微软的各种公司战略，当微软力推 Kinect 时，它就要全力做体感游戏，当微软推动跨平台战略，它也必须首当其冲。“当你隶属于一家大公司，要服务于他们的战略方向，他们觉得什么重要你就要做什么。”一位知情者说。“游戏即服务是微软非常坚持的，对 Windows10 的支持也是它们非常坚持的。使用 DirectX 12 做出史上最美的网络游戏也是他们非常坚持的。所以我们就要支持所有这一切。”

2015 年 3 月 7 日，狮子头通过邮件进行了两场会议。一场是面向正式工的，就在公司楼下的食堂里进行，只有那里能容纳《神鬼寓言 传奇》的 100 名开发人员。而外包人员单独开了一场会。微软在会上敲响了警钟。

“我们去参会的时候都开玩笑说，看来工作室又要关门了，就像之前一样。但这一次我们是确实感觉有这个可能性。”

员工们在食堂里坐了下来，可以看到好多人都流露出不安的神情。果然，微软欧洲工作室总经理汉诺 · 勒姆克走进来时，旁边跟着人力资源的负责人。空气中弥漫着不祥的气息。

勒姆克开始说话了，语调明显有些紧张，和平常判若两人。当时大家都已经猜到肯定要公布坏消息了。

勒姆克宣布取消《神鬼寓言 传奇》，狮子头工作室也将被关闭。他完全按照发言稿朗读，这份稿件将随后发给媒体。微软对此事的保密做得密不透风，主要是不想让员工通过网上流传的文章才知道自己要失业了。

演讲非常简短，勒姆克的声明非常直接，也没有什么客套话，但能看出来这对他来说也是个很艰难的决定。当时在场的很多员工都感到震惊，大家一言不发，空气仿佛凝固了。当时在场的一个员工说，他看到站在旁边的创意总监面如死灰。

100 名员工突然间失业，他们花了 4 年开发的游戏说没就没了。“很多人拒绝相信这个事实，在他们脸上也看不到愤怒。当你花了 4 年的人生去做一件事，当它快要做完的时候被当成垃圾抛弃，谁也无法接受。”

微软为何关闭狮子头？有人责怪狮子头没有抵抗微软的游戏即服务战略，导致游戏最终无法推进。但也有人说如果狮子头抵抗的话，恐怕一年前就要被关了。还会有人说这是一系列错误决策与管理不善的结果。“我们知道微软那一年的游戏收成不好，我们内部也知道这游戏不是那么好玩，也缺乏 F2P 游戏应该有的一些东西。但这是长时间以来都很明显的事，微软有很多机会可以将游戏取消，但也一直没有取消。”

有人说《神鬼寓言 传奇》的问题是野心太大了。它的画面对于一款 F2P 来说太好了，比如游戏中的 Brightlodge，这个高度精美的关卡就花费了大量的开发时间与金钱。“因为大家都难以接受我们做的不是零售游戏的事实，总想将《神鬼寓言 4》的一部分做到《神鬼寓言传奇》中。”

也有人说狮子头给《神鬼寓言 传奇》做了太多关卡，仅游戏的第一季内容，就有超过 16 个 Brightlodge 地区，每一个都非常精美。这些内容足以作为一个完整的 AAA 零售大作了。这样的内容量与《英雄联盟》等只需要一张地图的 F2P 游戏相比显得太多了。

有人说《神鬼寓言 传奇》是错过了时机，本来它应该在 2015 年发售，就在 7 月份 Windows10 发布之后，但它延期到了 2016 年。消息指狮子头自己制定了要达到用户留存率目标所需实现的游戏质量标准，但未能达到这一目标。“我们认为游戏在 XboxLIVE 上线后大家都会去下载，因为品牌效应，而且也没有多少 F2P 游戏，我们可能一下就有几十万下载。但如果他们不喜欢，很可能我们就再也没办法把他们拉回来了。”

《神鬼寓言 传奇》的封测每次放号 1000 人，狮子头密切观察玩家的游戏情况，当各方面数值都达到目标就可以进行公测。可惜一直都达不到数值目标，于是就延期了。

有人说《神鬼寓言 传奇》做成 F2P 一开始就是个错误，因为这是一个面向核心玩家的系列，而核心玩家对没完没了的内购极为反感。更重要的是，这款游戏根本不是粉丝们想要的《神鬼寓言》。玩家需要的是《神鬼寓言 4》，能发挥 Xbox One 画面优势的单人 RPG，

而不是 PVP 的 F2P 游戏。

据说汉诺·勒姆克取代约翰·尼德汉姆的原因是微软认为他更能客观判断游戏的优劣，知情者称，正是勒姆克建议将《神鬼寓言 传奇》取消并关闭工作室。

“发生这些变化的背景是微软游戏工作室开始更注重投资及开发玩家最热爱、最想玩的游戏与系列。”汉诺·勒姆克说。这是一次纯粹的商业决定，是一些高管看过财务资料之后，认为这么做能减少损失。

可以肯定的是当时《神鬼寓言 传奇》即将开发完毕，只差几次更新就可以公测了。当时狮子头内部都认为接下来要将重心转到《神鬼寓言 4》了，虽然当时它只不过处于 PPT 演示阶段，使用的是《神鬼寓言 传奇》的技术和美术内容。

“技术上来说这游戏已经完成了，基础全部就位，《神鬼寓言》下一作都开始启动了，当时士气实际上相当高涨。”知情者说。这个漫长项目的结束，让大家都松了一口气，虽然大家对它的期望也不是很高，但也没想到会被微软直接取消。

“对我们来说，最心痛的是我们花了 6 年的时间，按照微软的要求去做游戏。很少有人想做《神鬼寓言 旅程》，更是几乎没人想做《神鬼寓言 传奇》。我们认为应该实现狮子头 2.0，做一款所有人都想玩，我们也想做的游戏，那就是《神鬼寓言 4》。我们有一些惊人的内部技术，比如足以匹敌所有其他引擎的枝叶系统，以及一个非常精美的动态全局光照系统。

狮子头内部其实一直在担心《神鬼寓言 传奇》被取消，但大部分人以为在它被取消的同时，相关内容可能会被改为《神鬼寓言 4》。而这就意味着 4 代的故事要发生在原三部曲的几百年前。谁也没想到，最后的结果是游戏直接取消，工作室被关闭。

按照英国的劳动法，微软需要为狮子头的员工们提供一段时间的咨询期，也就是寻找下家所需的时间。工作室本身进入了关闭的流程，但《神鬼寓言 传奇》是到 4 月中旬才关闭，给用户们足够的时间进行退款。在此过程中，吉尔福德办公室的一个运营小组负责善后工作，其他人在这段时间里可以上班也可以选择呆在家里。

大部分人选择了呆在家里，大家都开始写简历，也有人跑到办公

室里整天玩《火箭联盟》，因为公司的网络很快。

另外还有一个核心团队尝试拯救《神鬼寓言 传奇》，这就是所谓的“不死鸟计划”。他们要将游戏做完并上线，然后成立一个新工作室，从微软手中取得运营授权。参与该计划的一位内部人士说：“这样至少能保住一些人的工作，而且如果你将《神鬼寓言 传奇》的开发成本抹掉的话，它就变成一个能够赚到一些钱的项目了。”

“不死鸟计划”差一点就成功了，两家中国公司表示有兴趣注资成立新工作室，但最后还是不了了之。一方面是微软不想卖掉 " 神鬼寓言 " 这个 IP，另一方面是谈判的过程旷日持久，当核心团队之外的其他开发者收到消息的时候，他们都已经找到工作了。

“微软支持这个想法，但我们没时间了，”知情者说，“那段期间，索尼关闭了 Evolution，两周之内 Codemasters 接盘。我们心想他们怎么就能那么快？原来是 Evolution 的管理层提前几个月就收到了索尼的通知。如果微软也那么做的话，可能结果就完全不同了。”

" 不死鸟计划 " 的成员找很多家公司接盘《神鬼寓言 传奇》，唯独没有找索尼。显然微软绝不可能同意让该游戏出现在 PS4 上。

2016 年 4 月 29 日，微软正式关闭了狮子头。查尔顿爱德华记得最后一次离开那栋楼的情形。他在狮子头工作了 14 年。“我走的时候心想，我要亲一下那些墙壁，带走一小片地毯。我们确实拿走了一些小礼品。但是当我走出办公楼的时候，心里却十分平静，因为到那时我仍然觉得这一切都不是真的。”

“我们有一个游戏储藏库，他们把所有游戏摆在桌子上让大家随便拿。我拿了大概 20 多张 X360 游戏，还有他们挂在墙上的大海报。杯垫、腕带、原画、书籍……他们把这些都放在桌上让大家随便拿。因为我是狮子头仅存的做过《黑与白》的人，所以我拿了一些奖杯。”

随后大家都来到附近的酒吧——The Stoke，为工作室举行最后的送别仪式。“大家都很乐观，”爱德华说，“现场氛围很轻松，大家彼此拥抱。也有一些人哭了，并不是因为狮子头，而是可能见不到彼此了。”

很难说狮子头留下了哪些遗产，最重要的大概是《神鬼寓言 2》，还有备受好评的《黑与白》一代。至于曾在那里工作过的人们，则是一起共事过的人们，以及在那里留下的欢笑与泪水……

彼得莫利纽的巨大影响力无论如何强调都不过分，甚至整个吉尔福德的游戏开发圈子的存在，都离不开他的带领作用。除了狮子头外，那里还有 Media Molecule、《无人天空》的开发商 Hello Games，甚至 EA 和育碧也在那里成立了发行部门。很多人将狮子头视为当地的游戏大学，是一个类似于西点军校的地方。

狮子头也是英国游戏开发史上最具创新的工作室之一，虽然它的创新有好有坏，还有一大批从未有机会上市的开发项目，比如“Milo & Kate”、“Survivors”、“Eden Falls”、“Project Dimitri”等等。

狮子头是一家打破常规的工作室，泰得提敏斯说：“E3 展上有个小伙子来到《神鬼寓言 3》的展台，说要见彼得。我问他为什么，它说在《神鬼寓言 2》里有一个任务，一个少年打算向他的父亲宣布出柜，玩家要帮助他的父亲接受他是同性恋的事实。他说，作为一个经历过相同思想斗争、告诉家人自己出柜的人，这是他最感动的部分。我记得当时自己都听哭了。”

《神鬼寓言》未来将何去何从？有报道称可能会推出类似于《炉石传说》的卡牌版。更是有大批玩家希望通过众筹的方式实现精神续作。此外，在狮子头倒下的同时，也势必涌现出一批新的独立开发商。

“每当有大型工作室关闭，就会再生出许多小工作室。这就像砍掉一棵大橡树，就会生出来许多小幼苗。橡子总是会在某一个地方存在。”

不管怎样，莫利纽仍然爱着《神鬼寓言》。

“当我结束了目前做的事，如果有人找我做《神鬼寓言 4》的话，我完全可以考虑。”莫利纽说，“我会让德尼回来，会让西蒙回来，我会重建世界。那是一个丰富的世界，还有许多尚未探索的地方……”

任天堂旗下人气 STG“《星际火狐》系列”在沉寂多年后终于推出新作，游戏以 N64 平台的《星际火狐 64》为基础开发，剧情和关卡都在原来的基础上进行重新制作，并且白金工作室也参与到了本作的开发中，让游戏脱胎换骨。

文 乌冬　美编 心の永恒

星际火狐 零	Nintendo	射击
Wii U スターフォックス ゼロ		日版
2016年4月21日	本地1~2人	对应年龄：全年龄
售价为6156日元		

载具

战斗机

アーウィン

星际火狐小队的主要战斗工具，有着优秀的机动性，泛用性高，能执行各种各样的任务。

战斗机的攻击方式有普通射击和长按按键的蓄力射击两种，普通射击可连打按键连射，从而对目标进行持续输出，适合拿来打体积大并且 HP 多的目标；蓄力射击为单发，特点是能自动追踪被锁定的敌机，适合用来打速度快并且 HP 不多的目标，值得一提的是蓄力射击命中后会爆炸，爆炸能对目标周边的机体也造成伤害，可以利用这点打击扎堆的敌机。

除了射击外，炸弹也是多数载具的标准配置，炸弹的威力相当大，命中后周围一片的目标都会被炸掉，但注意有数量限制，得合理运用。使用炸弹还有一个技巧，先按住射击键锁定住目标后再使用炸弹，炸弹会像蓄力射击一样自动追踪目标，在对付一些 HP 少但非常灵活的 BOSS 时效果非常好。

回避性能方面，除了用一般的移动来躲避敌人的攻击外，还可使用一些专用的回避动作，如左右倾斜机身和左右翻转等。如果遇到被敌人从后追击的情况，可以使用翻跟斗或减速，这样能反过来从后追击目标。

操作

指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	减速
右摇杆→	右倾斜机身
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左倾斜机身
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
X或左摇杆↓+右摇杆↑	翻跟斗
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
B或左摇杆↓+右摇杆↓	180度调头（全方位模式专用）
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

© 2016 Nintendo

步行者

ウォ-カ-

由战斗机变化而来的两足步行形态，虽然速度不及战斗机形态，不过旋回能力优秀，适合在狭窄的空间内作战。

步行者不能飞，取而代之是可以用浮游短暂浮空，用来登上一些较矮的平台。当流程发展到一定程度时步行者会解锁侵入功能，可以进行控制面板的侵入。

攻击方式方面，步行者和战斗机是一样的，这里就不重复了。

操作

指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	浮游
右摇杆→	右回转
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左回转
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZL+左摇杆←	左侧移
ZL+左摇杆→	右侧移
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
X或左摇杆↓+右摇杆↑	180度调头（全方位模式专用）
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
B	180度调头（全方位模式专用）
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

螺旋飞翼

ジャイロウィング

类似直升机的载具，可以在空中停留，还能进行前后左右上下的直线移动，位移更加精确。

螺旋飞翼的特点在于搭载了小机器人，放出小机器人后会自动切换为对它的操作，可让它钻入一些窄道里回收道具或攻击窄道里的目标。小机器人最厉害的地方是可以侵入敌方的系统，像是电子门或是电子控制的设备，都可以通过接触控制面板来开关。

攻击方面，螺旋飞翼的蓄力攻击是导弹，可用来对付一些普通射击无法穿透的敌人。另外螺旋飞翼本体没有搭载炸弹，取而代之的是关卡中配置的专用炸弹，在炸弹的正上方放出小机器人可以让其抓起炸弹，用来炸掉一些普通攻击无法破坏的敌方设施。

螺旋飞翼操作

指令	效果
左摇杆↑	前进
左摇杆↓	后退
右摇杆→	向右水平移动
右摇杆←	向左水平移动
右摇杆↑	上升
右摇杆↓	下降
右摇杆→	右旋回
右摇杆←	左旋回
长按ZL	正下方视角
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
A	放出/收回小机器人
Y或按下左摇杆	准星复位
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

小机器人放出时操作

指令	效果
左摇杆	小机器人移动
右摇杆↑	螺旋飞翼上升
右摇杆↓	螺旋飞翼下降
ZR	小机器人射击
A	放出/收回小机器人
START	暂停
SELECT	追尾视角/小机器人视角互换
陀螺仪	准星移动

陆地霸王

ランドマスタ-

坦克型载具，优点是火力突出，蓄力射击可以同时锁定3个目标，清敌非常有效率。缺点是机动性很低，特别是左右旋回能力很差，要多用侧翻弥补这方面的不足。和步行者一样，陆地霸王也能使用浮游短暂浮空，而当流程发展到一定程度解锁了飞行形态后，就可以消耗喷槽进行飞行，空战得到一定加强。

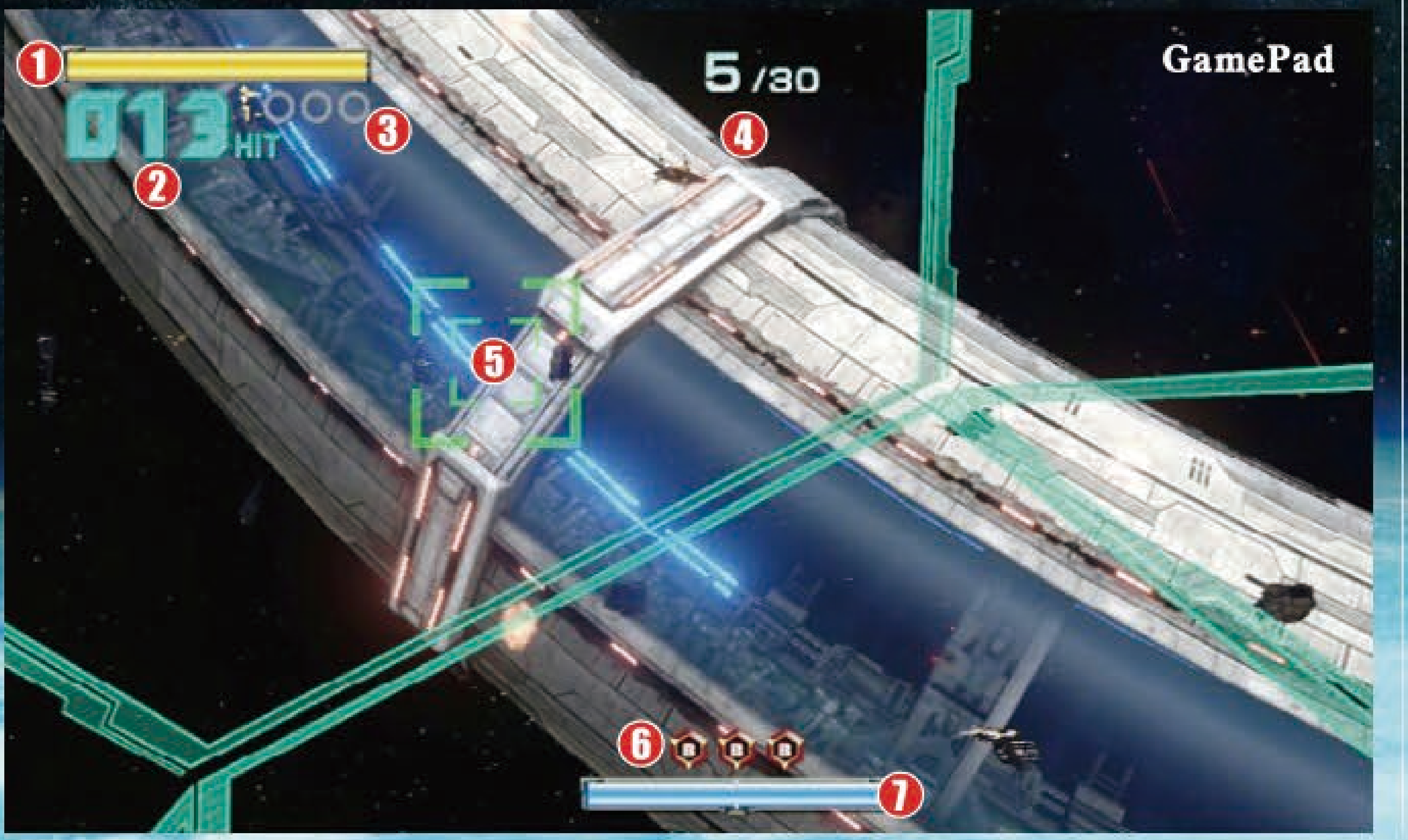
坦克形态操作

指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	浮游
右摇杆→	右侧移
右摇杆→→	右侧翻
右摇杆←	左侧移
右摇杆←←	左侧翻
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

飞行形态操作

指令	效果
左摇杆	移动
右摇杆↑	加速
右摇杆↓	减速
R或按下右摇杆	炸弹
ZL	确认目标
ZR	射击
长按ZR	蓄力射击
Y或按下左摇杆	准星复位
A	变形
START	暂停
SELECT	追尾视角/主视角互换
陀螺仪	准星移动

画面说明



①HP。自机遭到攻击时减少，HP减完时就会被击坠。
②连击数。击破敌机时增加，主要影响关卡评价。
③金环数。收集关卡内的金环增加，每3个可抵一条命。
④任务目标。清扫任务时为分数；BOSS战时显示BOSS的HP；防卫战时显示保护目标的HP。
⑤准星。射击时子弹的飞行方向。
⑥炸弹。初始有3个，可拾取关卡内的炸弹标志道具补充。
⑦喷槽。使用加速、翻跟斗、180度调头、浮游时消耗，不使用时自动回复。

关卡进行方式

●卷轴模式

和一般的飞行射击游戏一样，版面会强制向前移动，在此期间需要消灭不断出现的敌机，直到到达版面的尽头就算完成。

●全方位模式

可在一个空间里进行 360 度的自由行动，一般为清扫任务、BOSS战或是基地潜入等，达成指定的目标后就算完成。

隐藏关卡进入条件

隐藏关卡	前置关卡	前提条件	条件
シ-レシア	惑星コ-ネリア	完成セクタ-α宙域解禁步行者形态，以及完成セクタ-β宙域解锁传送装置	在通过隧道场景后不久会有一个友军飞船从左至右飞过的地方，这里的地面有一个红色的按钮，变为步行者形态踩下按钮可开启一旁的通道，从而进入另一条路。途中帮助被蜘蛛杂兵缠上的友军飞船，将飞船上蜘蛛杂兵全部击落就可前往隐藏关卡（需要攻击蜘蛛的红色部分）
サテライト1	シ-レシア	完成シ-レシア	シ-レシア过关后二选一
サテライト2	シ-レシア	完成シ-レシア	シ-レシア过关后二选一
アステロイドベルト	サテライト1	完成サテライト1	サテライト1过关后派生

隐藏关卡进入条件

隐藏关卡	前置关卡	前提条件	条件
ウルフェン	セクター-α宙域	完成アステロイドベルト	ピグマ登场后，使用ZL键确认过ピグマ就会进入隐藏关卡
グレートフォックス	ウルフェン	完成ウルフェン	ウルフェン过关后派生
サルバドーラ	タイタニア	完成セクター-β宙域解锁传送装置，以及完成惑星フィチナ解锁陆地霸王的飞行形态	峡谷地带刚登上斜坡可以看到空中的传送点，变形为飞行形态往传送点飞就能进入隐藏关卡
ハンター	フォーチュナ	完成フォーチュナ	ウルフ登场后，使用ZL键确认过ウルフ就会进入隐藏关卡

タイタニア和フォ-チュナ的进入方法

セクタ－β宙域最后阶段的BOSS战中，如果在一定时间内将BOSS击坠，这样下一关就会前往フォ－チュナ。如果没在限制时间内将BOSS击破，下一关则是タイタニア。

勋章

勋章为本作的收集要素，每一关内都有5个勋章，获得方法有以下几种。

1.获得关卡的金杯

完成关卡后，系统会根据玩家的表现作出评价，评价一般分为金杯、银杯和铜杯三种，获得最高的金杯评价即能同时获得勋章。

一般的关卡评价都和连击数相关，即连击数越高越好，达到金杯的标准后就可获得勋章。隐藏关卡则多和过关的时间有关，时间越短越好，达到金杯的时间后即可获得勋章。

2.勋章金环相关

关卡中除了一般的金环外，还有一种中间有勋章标志的金环，这种勋章金环一般有3个，并且位置比较隐蔽，全部回收后就会出现勋章。

3.小银币相关

一般用螺旋飞翼的关卡才会出现的收集类道具，可以视为螺旋飞翼专用的勋章金环，只能用小机器人回收。小银币有10个，同样藏得比较隐蔽，全部回收就可获得勋章。

4.关卡内收集

部分勋章可以直接在关卡内回收，当然勋章所在位置都是一些比较隐蔽的地方，如果不注意就会转瞬即逝。注意某些关卡要达成特定条件后这类勋章才会出现，如到达某个特定的位置或是击破特定的敌人。

5.以“作战完了”完成关卡

通常完成关卡后会显示“作战终了”，而如果达成了某些特定的条件，那过关显示的就是“作战完了”。“作战完了”的特殊条件一般都和该关卡的作战目的有关，有时可从队友或NPC的对话内容中获得提示。

主关卡攻略

惑星コーネリア

关卡要点

●第1阶段

海上场景时的小型敌机推荐用蓄力射击解决，蓄力射击命中后会发生爆炸波及周围的敌机，所以只要能命中一个编队敌机里的中间那架，就能将一个编队的敌人一次性消灭，节省不少时间，而且被爆炸波及的敌机在未坠毁时还可用普通射击追击来增加连击数，这是累积连击数的关键。除了小型敌机外，还有从海里出现的大型敌机，这些敌机则用连射解决，连射无需一直按着射击键，否则会变为蓄力射击，得按一会就松开一下。

上岸后敌机的出现频率增加，经常会顾了这头顾不了那头，要活用右摇杆拉下的减速来捡漏，攻击方式也是以蓄力射击为主。途中会有切断柱子的大型敌机出现，击坠它有3Hit的连击数，不过如果当时还有许多其他小型敌机在场的话还是以小型敌机为主，以免拣了芝麻丢了西瓜。另外一些紧闭的门可以通过攻击打开，门后有火力提升道具。

进入峡谷区域后，由于不少敌机附在峡谷的两侧，为避免看漏最好多减速和保持低空飞行。另外穿过途中右侧的大型瀑布后可以看到要收集的勋章金环。

出了峡谷后会有扔石柱的机器人，都是一发蓄力射击就可击破，注意第一个身上有勋章金环，不可错过，接下来两个机器人分别位于屏幕的右边和左边，要小心看漏。在有隧道把路分成上下部分的场景，先把隧道上方的敌人消灭后再走隧道内部把里面的敌机消灭，以求最大击坠数，注意这里隧道和隧道之间的连接部位有最后一个勋章金环。

第1阶段最后会发生法尔科被敌机从后追击的情况，这时画面会强制右转，注意右转前路的尽头还有敌机，如果来不及可以用炸弹消灭。

隐藏关卡

在通过隧道场景后不久会有一个友军飞船从左至右飞过的地方，这里的地面有一个红色的按钮，变为步行者形态踩下按钮可开启一旁的通道，从而进入分支路线。分支路线中帮助被蜘蛛杂兵缠上的友军飞船，将飞船上蜘蛛杂兵全部击落就可前往隐藏关卡（注意要先完成关卡セクタ－β宙域）。

●第2阶段

第 2 阶段需要保护司令塔，一开始的目标要击破 10 架敌机，注意还在剧情对话阶段时攻击敌机也是有效的，可以用冲刺尽快接近先击破一些敌机来赚取连击数。满足了击坠 10 架敌机的目标后剩下的敌人就会撤退，在它们撤退时也是可以击坠的，不要放过。完成初期目标后，地上的集装箱会出现蜘蛛型杂兵，接下来要在它们登上司令塔前将之全灭，注意只有攻击蜘蛛正上方的红色部分才能造成伤害，可以接近敌人的上方后用蓄力射击一发解决。解决了第一批蜘蛛后反方向会出现第二批，而且这批的数量更多，要抓紧时间消灭。另外在第一个蜘蛛登场的集装箱内有一个勋章，不过用战斗机形态比较难拿，可以解禁了步行者形态后重新挑战回收。

●第3阶段

第 3 阶段是 BOSS 战，BOSS 的弱点是飞船上的四个激光发射装置，上方和下方各有 2 个，不过在此之前可以先击破飞船的炮台赚取连击数，最后再打激光发射装置，4 个装置都被破坏就可过关。另外只要破坏一个激光发射装置后战舰的一部分会脱落，从脱落的截面可以看到进入飞船内部的入口，进入飞船内部破坏掉核心也算击破 BOSS，同时还可获得一个勋章，不过同样建议解锁了步行者形态后再来。

勋章

1.连击数达到300以上过关

连击数的注意点可参考关卡攻略部分，剩下的就是多多练习，尽量不要漏掉敌机，还有多追击坠落中的敌机提高连击数。另外保证队友不被击坠在过关时还会有他们的连击数加成，而且他们受的伤越少连击数就越多，所以发现队友被敌机缠上时要及时伸出援手。

2.取得3个勋章金环后回收

第一个勋章金环在峡谷区域中段的大型瀑布里，需要进入瀑布后方才看得到（图 1）；第二个在峡谷地带出来后第一个扔石柱的机器人身上，需要先将机器人击破才会出现（图 2）；第三个在有隧道的场景，位于隧道与隧道之间的连接处（图 3）。取得了 3 个勋章金环后，勋章就会出现，需要控制机体靠近回收。

图1

图2

图3

3.进入分支路线的通道内回收

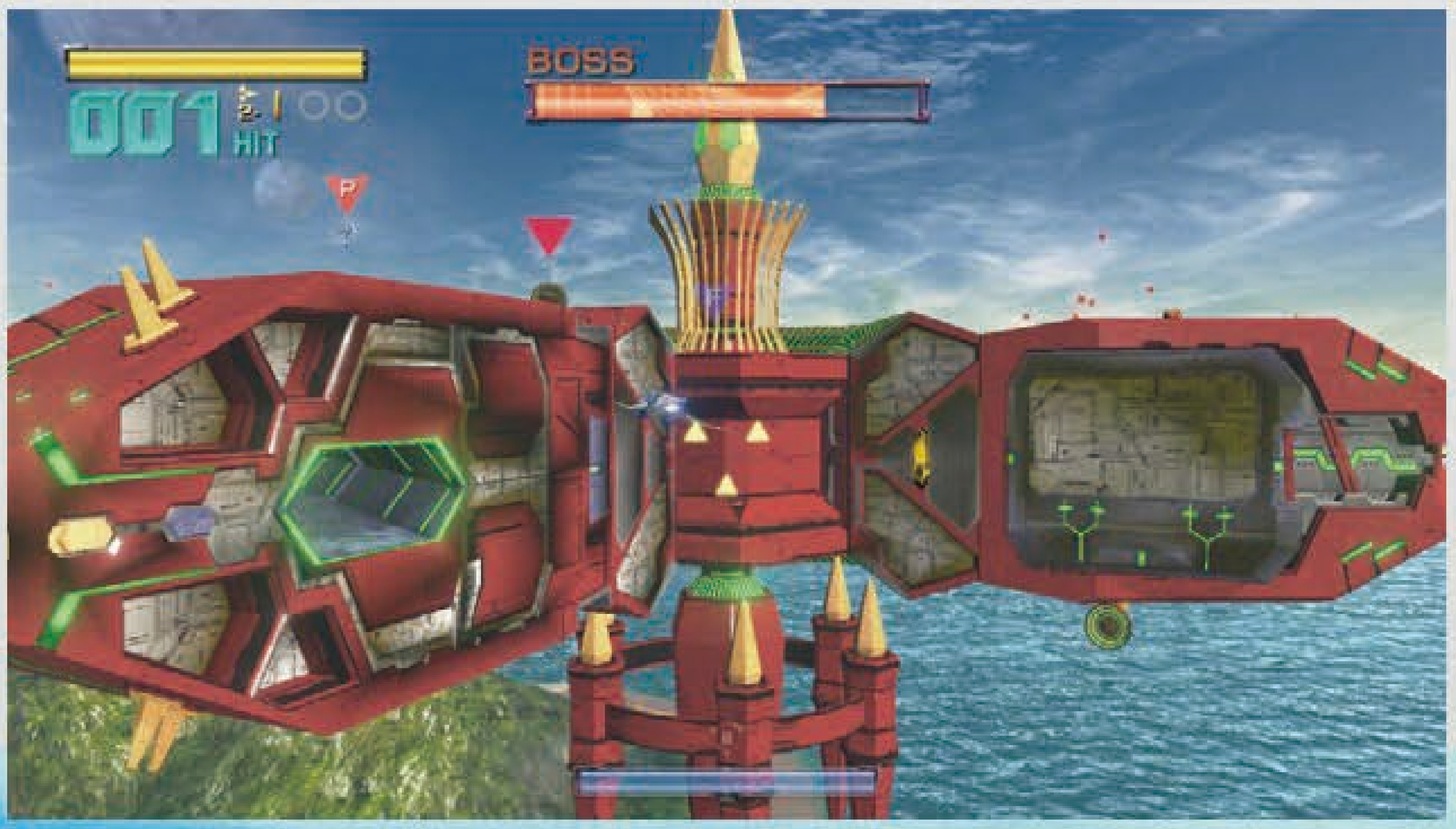
隧道场景过后不远的绿地上有一个红色的按钮，变为步行者形态踩下按钮可开启一旁的通道，从而进入分支路线，勋章就在通道内。

4.进入第2阶段第一个蜘蛛型敌人登场的集装箱内

勋章需要进入集装箱后才会出现，还有由于集装箱的空间很窄，战斗机进入后容易磕磕碰碰，最好等解锁了步行者形态后再回收。

5.BOSS战破坏战舰的核心过关

破坏掉一个激光发射装置后战舰的一部分就会脱落，从脱落的截面可发现进入战舰内部的入口。进入内部后需要和战舰的核心战斗，核心会不断旋转发射子弹，只要把其发射子弹的部分全部破坏就可过关，同样推荐解锁了步行者形态再来完成。



セクター α 宙域

关卡要点

●第1阶段

这关的敌人非常多，要多利用减速捡漏以及追击坠毁中的敌机来累积连击数，另外敌人配置里的红色大型战舰上方的炮台是和本体分开算连击数的，务必先破坏掉炮台再击坠本体，不过要注意的是部分这种战舰会瞄准我方友军的飞船，如果能在战舰开炮前将其击落，就能将友军的飞船救下，这关系到另一枚勋章的获得，由于要抢速度，这个勋章和连击数的勋章有点冲突，所以最好将这两个勋章分开取得。

开场后不久会发生派比被敌机追赶的情节，要及时帮他解围，否则他会被击坠导致退场，这里还有一点值得注意的是救下派比后如果沿着右边敌舰的上方走，到达敌舰尾部时会出现一架特殊的敌机，击落它会出现一枚勋章。第 1 阶段中后期会发生斯利彼追赶敌机的情节，不插手的话敌机会被斯利彼击坠，当然也可以抢了他的人头挣连击数，值得一提的是敌机身上有增强火力的道具，别忘了回收。

隐藏关卡

完成隐藏关卡アステロイド ベルト后，ピグマ会在第 1 阶段出现，用 ZL 键对他进行确认就可进入隐藏关卡。

●第2阶段

第 2 阶段需用步行者形态侵入敌方母舰的内部击破核心，由于不是强制卷轴，可以慢慢搜寻敌机击破，特别是一开始的房间里有些敌机在天花板上，要调整视角才看得到，全灭了这个房间的敌机后会出现一枚勋章。到达电梯区域后，搭乘中央能动的电梯上到最高层会发现第一个勋章金环，继续前进在通往 BOSS 房间通道内有剩下的两个勋章金环，但注意回收了第一个后剩下两个就会逐渐消失，要利用加速来取得。

BOSS 战的核心和上一关进入战舰内部打的核心一样，只要击破全部发射子弹的部分就能过关，但要注意每击破一个，核心的旋转就会加快，因此一开始可以平均削减每个发射子弹部分的 HP，等最后再一起击破，这样会轻松一些。

勋章

1.连击数达到300以上过关

连击数的注意点可参考关卡攻略部分，特别是红色战舰要先破坏炮台再打本体，以求最大连击数，还有要帮派比解围以及抢斯利彼的人头。

2.取得3个勋章金环后回收

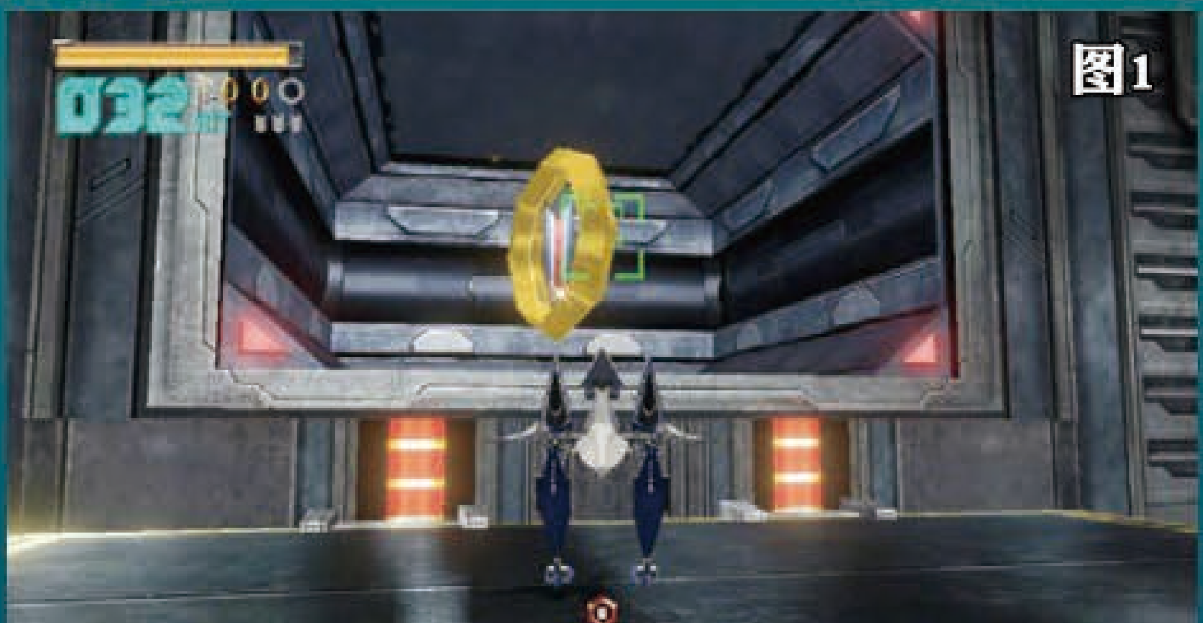


图1

第一个金环在第 2 阶段电梯区域最上方，搭电梯上升到最高层即可发现（图 1）；由于取得了第一个勋章金环后后剩下的两个会慢慢消失，要赶紧跳下来到对面的通道内，第二个就在通道的开头（图 2）；第三个在通道的尽头，由于有许多激光挡路，得看准激光扫过的时候，利用加速取得（图 3）。

图2

图3

3.击破第1阶段的特殊敌机后出现

在发生派比被敌机追赶的情节的地方，右边有一艘长方形的敌人战舰，沿着战舰的上方飞行，来到尾部特殊的敌机就会出现，击破后掉落勋章。

4.全灭换乘步行者时的房间内的敌人后出现

有些敌人在天花板上，需要调整视角才看得到，全灭敌机后勋章会出现在房间里靠上的位置，需变为战斗机形态取得。

5.友军的战舰未被击坠过关

被瞄准的友军飞船一共有3艘，关卡一开始就会看到第一艘，而瞄准它的敌舰在其左边不远，得用加速尽快接近，否则来不及，由于接近后还有挡路的杂兵，推荐清理完杂兵后直接用炸弹快速击破战舰；第二艘就紧接在第一艘后面，不过这次敌舰在右边，好在距离并不算远，冲刺靠近后用连射也来得及解决；第三艘在派比被敌机从后追击的地方，经过了长方形的战舰后，镜头会慢慢往上拉，要消灭的敌舰就在正上方，同样如果怕来不及就用炸弹解决。

エリア3

关卡要点

●第1阶段

第 1 阶段首先需要击破 30 架敌机，同样在一开始的剧情对话的时候也是可以攻击的，记得击破路过的敌机，还有击破个别宇宙残骸会出现道具。正式战斗时注意有些敌机会从后靠近追击我方，需要用翻跟斗或减速来反追击。完成初期 30 架的目标后小 BOSS 出现，他的速度比较快，当其跑到屏幕外时可以用 ZL 来确认大概位置，同时他也经常会从后方接近追击我方，还是用翻跟斗或减速来反追击即可，成功瞄准到 BOSS 后就用连射攻击。

●第2阶段

第 2 阶段需要启动城市中间的机械猩猩（ギガリラ），正常流程是先去地下停机库换乘螺旋飞翼，要赚连击数的话可以先把地面上的杂兵清了，其中四脚型敌机正面的火力很猛，可以绕到其身后的死角来打。停机库的入口有左右两个，有箭头标示，无论走哪边都可以。进入停机库最深处就会换乘螺旋飞翼，接着来到高处的平台放出小机器人靠近控制面板就能回到地面，注意这个机库里有些需要用小机器人回收的小银币，全部回收后可获得一个勋章。

回到地面首先需要去发电塔恢复城市的电力，根据指示让小机器人靠近塔顶的控制面板即可，这样机械猩猩背部的控制面板也会打开，再用小机器人靠近面板就能启动，整个过程需要在机械猩猩被敌人带入传送点前完成，否则机械猩猩被传送走的话会导致任务失败。

最后自机进入传送点就能过关，当然此前也可以清理了敌机来挣连击数，但要注意的是这里自机击破敌人是不算的，只有让机械猩猩破坏才算，不过它并不会主动攻击，只会跟着自机行动，地上的敌人可以引导它靠近踩破，空中的敌人则要引它们撞到机械猩猩身上，但要注意引导机械猩猩时不要让它靠近传送点的范围，否则它误进传送点也会任务失败。另外引导机械猩猩到黑色的集装箱旁它会自动将集装箱破坏，其中机械猩猩初始位置右手边的一个集装箱下面有一枚勋章。

勋章

1.连击数达到220以上过关

第 1 阶段的战斗中有时队友会让玩家帮忙击坠正在追击他们的敌机，要及时伸出援手。完成初期目标后杂兵会开始撤退，这时还可以击坠一些，还有小 BOSS 出现后要尽早击破，这样奖励的连击数会多些。第 2 阶段的重点是进入停机库前先把地面上的敌人全灭，换乘螺旋飞翼回到地面时敌人会重置，可再赚一波连击数，但要注意这时只有让机械猩猩击破才算，地上的敌人可以引导它接近踩破，空中的敌人则要引它们往机械猩猩上撞。

2.换乘螺旋飞翼后用小机器人回收机库里的10枚小银币

头两个就在螺旋飞翼初始位置的正前方，按 A 键放出小机器人回收，接着在前往控制面板途中的两个平台上各有 3 个，最后两个在控制面板所在的平台上。

3.机器猩猩破坏集装箱后出现

勋章在机械猩猩面朝方向右边靠近传送点的那个集装箱下面，启动机械猩猩后引导它靠近集装箱，它会自动将集装箱破坏。

4.电源恢复后，用侵入系统的方式停止机械猩猩周围的6架四脚型敌机

城市的电力恢复后，敌人会开始护送机械猩猩前往传送点，这时用小机器人接触机械猩猩周围的 6 架四脚型敌人背后的面板，就能让它们停止活动，推荐完成了下一关解锁了步行者形态的侵入功能后再完成，步行者形态接近面板时比小机器人要容易控制一些，四脚型敌人全部停止后出现勋章。

5.不去地下停机库换乘机体，直接用步行者恢复电源和启动机械猩猩过关

这个条件需要先完成下一关解锁了步行者形态的侵入功能才能完成。来到第 2 阶段后，不去地下停机库换乘螺旋飞翼，直接用步行者形态侵入发电塔的面板让城市恢复电力，接下来再用同样方法启动机械猩猩。

惑星ゾネス

关卡要点

这关的目的是驾驶螺旋飞翼入侵敌人的基地，一些无法通过的地方需要用小机器人接触控制面板来开门。注意路上有不少探照灯，如果被照到的话会出现敌增援，而如果一次都没被照到，在过关后还可以获得一枚勋章。对付探照灯有两种方法，一种是可开关的探照灯，让小机器人接触探照灯旁的控制面板即可将其关闭，另外这关有些地方还放置着一些正方体的炸弹，在炸弹正上方放下小机器人可以将其抓起，搬运炸弹碰到探照灯能将其炸掉，不能关闭的可以用这招对付，这样还可获得连击数，但炸弹是有限的，得注意分配和减少误操作导致的浪费。

来到基地内部后需要关闭左右两个巨型激光，区域内有不少探照灯和敌人，最好先把威胁清理了。激光的开关在内部，要开门才能进入，开门的控制面板在激光所在平台外围的小洞里，控制小机器人钻入后就能看到。

左右两个激光的关闭都需要用小机器人，不过具体操作有点不一样，左边的要让小机器人进入基部的两个小洞里，再让其射击里面的红色按钮。右边的激光只要让小机器人接触内壁上的两个控制面板即可，但要注意其中一个面板是悬空的，可以先接触另一个，减少了干扰后再接触悬空的。把两个巨型激光都关闭后基地开始爆炸，需要在限制的时间内按提示的路线脱离，推荐按从左至右的顺序关闭激光，这样从右边激光的脱出口脱离时能在途中回收一枚勋章。

勋章

1.连击数达到70以上过关

除了清完一般的敌人外，还有破坏探照灯的连击数也不能错过，但要注意有些探照灯关系着其他勋章的获得，如要一次性获得所有勋章，最好先把其他勋章的条件完成后再破坏探照灯。进入巨大激光区域后，去右边激光的路上有不少悬挂着钢材的吊臂，射击吊臂上有红光的部分让钢材落下砸毁下方的敌人可获得较多的连击数。

2.回收10枚小银币

①最初炸弹放置点附近的探照灯的平台上。

②在巨型激光所在的区域里，用小机器人关闭区域入口正前方的探照灯后再打开，探照灯会照出银币。

③将左边巨型激光周边区域惟一一盏有开关的探照灯关闭后再打开，探照灯会照出银币。

④左侧巨型激光所在平台外围有控制面板的小洞内。

⑤左侧巨型激光所在平台外围有炸弹挡着的小洞内。

⑥左侧巨型激光内部，入口附近有炸弹挡着的小洞内。

⑦左侧巨型激光内部，基部不会伸缩的平台的小洞内。

⑧前往右侧激光靠左的通路，有两盏探照灯上下扫射的水面上。

⑨右侧巨型激光所在平台被探照灯照着的小洞内。

⑩右侧巨型激光内部，入口附近的小洞内。

3.打开关闭着的探照灯后出现

在巨型激光所在的区域里，前往左边激光的最左边的路上有一盏关闭着的探照灯，用小机器人打开后可照出勋章。

4.右边脱出路线的入口位置

按从左至右的顺序关闭两个巨大激光，这样最后和凯特（キャット）一起从右边脱出时，在脱出路线的入口位置就能看到勋章。

5.没有被探照灯照到过关

留意探照灯的照射区域行动，有开关的探照灯可以用小机器人接触关闭，没有开关的可以用炸弹炸掉，这样能减少被照到的几率。

セクター-β 宙域

关卡要点

●第1阶段

第 1 阶段的目标为击破敌方的 4 艘战舰，一开始自机小队就处于激战区，要注意敌方战舰的炮火，另外从一开始行进路线上右边的友军战舰上方飞过会出现一枚勋章。敌方战舰还是用连射来打，同样可以先破坏了炮台后再击破本体赚连击数，但是要注意如果一定时间内没击破敌方战舰的话它们就会开始攻击友军的战舰，所以时间不够的话也不用勉强。

完成初期目标后敌方母舰登场，母舰有护罩，从外面无法伤其分毫，需要先进入内部解除护罩，当它开炮时护罩会出现缺口，可趁这时进入。进入护罩内部后可先破坏敌方母舰的大炮，全部破坏可获得一个勋章。母舰舰桥后方有入口，先变形为步行者接触控制面板开门，再进入母舰内部破坏护罩发生装置就能让护罩消失，接着要赶紧脱出，还有别忘了回收破坏护罩发生装置后出现的勋章金环。

●第2阶段

第 2 阶 段 先 要 打 3 个 小 BOSS，在开始的剧情对话部分会发现友军放出的勋章金环，战斗开始后先予以回收。小 BOSS 的打法还是和以前一样，如果自机被从后追击就用翻跟斗或减速来反追击，如果同伴被从后追击就及时帮他们解围，击破 3 个小 BOSS 后会出现最后一个勋章金环。

当击破 3 个小 BOSS 或战斗经过一定时间后，BOSS 就会出现，它的飞行轨迹更多变，而且还会用翻跟斗来反追击，供我们攻击的机会很少，当找到机会后，推荐用蓄力射击锁定后再用炸弹攻击的方式，这样会比较有效率。

注意和 BOSS 的战斗有时间限制，如果没在限制时间内将其击破，就会发生派比被 BOSS 击坠的剧情，这样下一关是タイタニア；如果能成功在限制时间将 BOSS 击破，下一关则是フォ－チュナ。

勋章

1.连击数达到260以上过关

第 1 阶段除了 4 艘战舰外，还有杂兵也要有意识地击破，有条件的话战舰上的炮台也可以击破一些。敌方母舰出现后，先把一同出现的两艘护卫舰击坠再进入护罩内部，母舰上也有不少炮台，不要错过。

第 2 阶段的小 BOSS 战和 BOSS 战都要抓紧时间，其中在限制时间内击破 BOSS 是关键，不仅有 BOSS 身上的连击数，还有派比的连击数奖励。

2.取得3个勋章金环后回收

第一个勋章金环在敌方母舰的内部，破坏了护罩发生装置后就会出现（图 1）；第二个在第 2 阶段一开始凯特登场的剧情中出现（图 2）；第三个在击破 3 个小 BOSS 后出现。

图1

图2

3.第1阶段从一开始行进路线上右边的友军战舰上方飞过出现

友军战舰一共有4艘，以我方登场时的方向来看就是中间靠右那架，当切换为全方位模式再回头经过它的上方就会出现在舰桥上面。

4.破坏敌方母舰上的所有大炮后出现

除了母舰上方和两侧的大炮外，战舰的底部还有一个，注意不要漏掉，全部破坏后勋章就会出现在母舰的上方。

5.击破BOSS过关

BOSS 行动灵活，能攻击的机会很少，之前获得过提升火力的道具会比较有效率。如果没有的话，在成功绕到 BOSS 身后时，先用蓄力射击进行锁定再使用炸弹，这样炸弹会自动追踪命中。

タイタニア

关卡要点

●第1阶段

这关使用的机体是陆地霸王，陆地霸王的机动性比较低，一般用方向键转向的幅度很小，所以推荐直接用侧转来调整位置。陆地霸王的优势在于蓄力射击可以一次性锁定 3 个目标，消灭扎堆的敌人效果很好，要多多利用这个方法赚连击数，还有这关部分作为障碍物的柱子击破后也是有连击数的，有余力的话有就不要错过。

战斗中期第一次出现沙虫型敌人，只有攻击其腹部的红色弱点部分才能造成伤害，如果被其激光打中会被控制住，这时追尾视角会比较难瞄准，推荐用 GamePad 的主视角来打。

进入峡谷地带不久后会看到一个斜坡，击破斜坡右边的障碍物可发现下层通道，里面有两个勋章金环，但是下层的敌人较少，不利于连击数的勋章，推荐分开获得。斜坡上层的中段有一个巨大的挡板，上方有一个勋章，不过第一次攻略时陆地霸王的悬浮飞不到那么高，得解锁了陆地霸王的飞行形态后再回来取得。挡板背后还有第三个勋章金环。

隐藏关卡

在此之前需解锁陆地霸王的飞行形态。峡谷地带刚登上斜坡可以看到空中的传送点，变形为飞行形态往传送点飞就能进入隐藏关卡。

●第2阶段

BOSS 战是巨大机械沙虫，在它一开始从沙子里钻出的时候可以边拉开距离边攻击其头部的核心部分。钻出沙子后 BOSS 的核心会关闭，需要先击破它身上 3 个红色的部分，这样核心才会再度出现。BOSS 在地面上的攻击方式有砸地和横扫两种，砸地只要用侧转就可以躲过，但要注意有时会连砸两下，横扫只要悬浮起来就可无视。对 BOSS 造成一定伤害后它会钻回沙子里并放出杂兵，这时可先清理杂兵，当它再次钻出时重复之前的打法就可以了。

勋章

1.连击数达到320以上过关

关卡开始阶段一些体积较小的柱子障碍物是可以击破的，虽然连击数不多，但好过没有。在有一个巨型障碍物从空中飞落将路分成左右两边的地方，进入岔路前先靠右边消灭右边的炮台和坦克型敌人，搞定后在马上用侧转进入左边。在峡谷地带分上下层的地方，推荐走敌人较多的上层，还有在峡谷的结尾阶段会出现大量的敌人，是赚连击数的好机会，如果打不过来可以借助炸弹。BOSS 越早击破连击数越多，如果炸弹还有残留就不用吝啬了。

2.取得3个勋章金环后回收

峡谷地带分上下层的地方击破斜坡右侧的障碍物进入下层，第一个勋章金环就在入口附近的平台上（图 1）；第二个在第一个之后不远的平台上（图 2）；第三个在峡谷地带上层中段的挡板后，

图1

图2

由于要回到上层，推荐解锁了陆地霸王的飞行形态后再取得，要点是取得第二个勋章金环后马上用飞行形态提升高度回到上层，并绕到挡板后方，否则会来不及（图 3）。

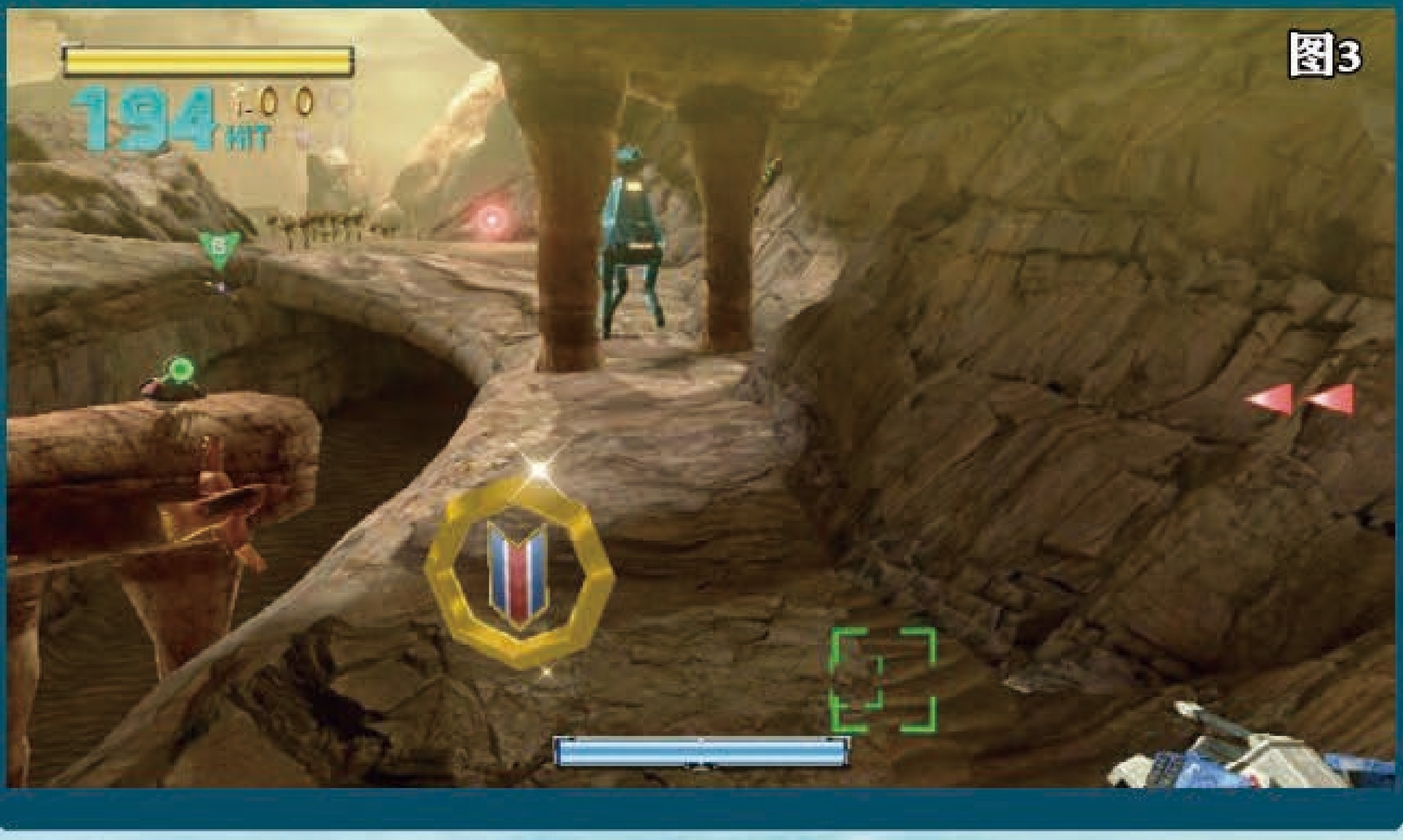


图3

3.到达第2个蜘蛛型敌人附近靠右的平台后出现

从左右岔路出来后会开始出现蜘蛛型敌人，击破第一个后不久可看到一个类似斜坡状的残骸，同时这里还会出现第2个蜘蛛型敌人，借助斜坡状残骸用浮游模式飞到右边的平台上，这样的平台前方的石柱上就会出现勋章，同样用浮游模式取得。

4.峡谷地带上层的挡板上方

斜谷地带分上下层，上层中段有一个很高的挡板，勋章就在挡板的上方，需要解锁了陆地霸王的飞行形态才够得着。另外值得一提的是，取得这个勋章后马上变回坦克形态回到地面，落点附近就可看到2号勋章对应的第三个勋章金环，可以一并取得。

5.击破所有蜘蛛型、沙虫型、四脚型敌人过关

前期在经过巨型障碍物把路分成左右两边的路段后有3架蜘蛛型敌人出现，剩余都集中在峡谷地带的后半。沙虫型敌人在峡谷地带前和进入峡谷地带没多久的流沙里出现。四脚型敌人都在峡谷地带的斜坡上层。

フォーチュナ

关卡要点

●第1阶段

这关出现了不少新敌人，攻略时有一些需要注意的地方。像龙一样的敌人的弱点在尾部，用蓄力射击攻击可一击解决，相比攻击其他部位可省去不少工夫。长在藤蔓上的食虫植物型敌人需要先攻击外壳让其打开后再攻击内部的核心，有一部分这类敌人在打开后还会放出飞虫，把飞虫消灭也有连击数，但要注意如果在其未放出飞虫前就直接用炸弹炸掉的话，那飞虫的连击数是不算的。毛毛虫敌人需要连射它身体中间的弱点，然后它会拱起身子，需要调整准星重新瞄准。蒲公英敌人需要打其伞下方的弱点，最省事的方法就是用蓄力射击解决。

隐藏关卡

完成过フォ－チュナ一次后，ウルフ会在第1阶段登场，用ZL键对他进行确认就会进入隐藏关卡

●第2阶段

BOSS为巨大的双头鸟，弱点分别在胸部、腹部和背部，当其站在中间的平台时可以先打胸部，待其飞到空中时就尾随其后打腹部和背部，但要注意这时它尾巴会放出激光，最好先把尾巴解决掉。当把BOSS的HP削减到一半时它会潜入云层里放大招，这时可变形为步行者形态降到平台上不断移动来躲，大招完了后它会重新回到平台上，接下来只要重复之前的打法就可以了。

勋章

1.连击数达到200以上过关

这关的障碍物比较多，会阻挡玩家的视线，特别是一些从侧面或边角飞过的敌人非常容易漏掉，要多用减速来捡漏。追击坠落中的敌人也是非常重要的赚连击数方法，像是从水里跳出的敌人，还有从树洞出来后有许多扎堆出现的鸟型敌人，成功追击的话有可观的连击数收入。

2.取得3个勋章金环后回收

图1

第一个在帮助凯特解决从后方追击她的敌人后出现（图1）；第二个在3个并排的食虫植物的最左边那个身上，击破后出现（图2）；第3个在进入树洞前BOSS从瀑布上方吐火球的场所，变形为步行者形态降落到瀑布旁的平台上就会出现（图3）。

图2

图3

3.第一个食虫植物型敌人右边的半圆型的藤蔓上方

在关卡开始不久，凯特会出现并帮我们打开第一个食虫植物型敌人的外壳，接着她会从右边半圆型藤蔓的下方钻过，勋章就在藤蔓的上方，需要在接近顶部的地方用翻跟斗取得。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

4.第1阶段结尾BOSS出现时攻击它的尾巴

第 1 阶段后段从巨树林立的区域出来后，BOSS 会从后方出现并破坏掉前方的树枝对我们造成障碍，在 BOSS 出现时攻击其尾巴的红色部分就会出现勋章。

5.击破所有食虫植物型敌人过关

食虫植物多集中出现在关卡前段，注意有些会被障碍物挡住，要多调整视角避免漏掉。对付食虫植物需要先射击外壳，待外壳打开后再射击内部的核心，步骤较繁琐，如果遇到一起出现来不及的情况就直接用炸弹。

セクターγ宙域

关卡要点

这关的作战为在敌人的巨型导弹到达传送点前将其击坠，一开始出击的时候调头往后走，可以看到提升火力的道具，继续走会自动以战斗机形态出击，这样能获得一枚勋章。

大型导弹一共有 3 枚，每枚分成 3 节，需要从后往前逐节击破。大型导弹的弱点是其侧面的红色突出部分，待其转到正面的时候就用连射来打，击破尾部后中间那节的弱点就会出现，用同样的方法击破后弹头那节的弱点出现，要注意只剩弹头时它会开始加速，得及时击坠，还有弹头被击坠时的爆炸有攻击判定，小心别被波及。

击破第一枚大型导弹后，剩下的会向我方母舰发射装有小型机器人的小型导弹，这些导弹接近后小型机器人就会散开并附着到母舰上并对母舰造成伤害，所以最好能在其散开前击坠，否则要逐个击破非常耗时。注意当第二枚巨型导弹破坏到一半时，剩下另一枚会发射第二次小型导弹，一次都没让小型机器人附着到母舰上过关后可获得一枚勋章。

勋章

1.连击数达到120以上过关

击坠一枚大型导弹有 30 的连击数，剩下的击破一些敌机和小型导弹就能达成。

2.取得3个勋章金环后回收

三个勋章金环分别在母舰的上方（图 1）、左翼中间（图 2）和尾部（图 3），全部回收后勋章出现在机头位置（图 4）。

图1

图2

图3

图4

3.开始地点调头直走，看了发进动画后自动获得

关卡开始时不要急着出击，180 度调头可看到一个提升火力的道具，继续往前走会自动以战斗机形态出击并获得勋章。

4.钻过环状的陨石地带

环状陨石地带在最前方的大型导弹附近，可以在处理这枚导弹时顺便完成。

5.在小型机器人散开到我方母舰前击落小型导弹

小型导弹一共会发射两次，第一次是第一枚大型导弹被击坠后，由剩下的其中一枚巨型导弹发射，数量为一发，可注意大型导弹的喷射口，喷射口的火焰消失的话就表示要发射了。第二次为第二枚大型导弹破坏到一半时，一般是另一枚发射，发射数量为两发。

惑星フィチナ

关卡要点

●第1阶段

第1阶段为全方位模式的空间战，如果连射比较难命中就多用蓄力射击来打。一定时间内击坠30架敌机的话小BOSS就会登场，击坠他可获得一枚勋章。小BOSS和之前没什么变化，依旧是当它从后方追击自机的话就用翻跟斗或减速来反追击，如果嫌一般攻击效率太低也可以用蓄力射击锁定再后用炸弹来打。

●第2阶段

第2阶段换乘陆地霸王，这关开始陆地霸王追加了飞行形态，但注意飞行形态需要消耗喷槽。击坠一定数量的敌机后就会进入第3阶段的BOSS战。

●第3阶段

BOSS是巨大蜘蛛型敌人，需要先打其脚部和身体连接的红色部位，成功打掉3个后它就会倒地，这时再打它身上像天线一样的红色部分就能造成伤害，注意它从倒地恢复过来后会使用跳跃压杀，得观察它的影子及时脱离。把身上的天线全部破坏掉后，BOSS核心就会露出来，同样是先让其倒地再攻击核心。

勋章

1.连击数达到120以上过关

前两个阶段的杂兵战要多赚些连击数，还有第1阶段一定要让小BOSS登场并迅速将其击坠。第2阶段的目标虽然是小型蜘蛛型敌人，不过打它们太费工夫，还是以空中的敌人优先。第3阶段要尽快击破BOSS，否则拖太久同伴会被击坠，这样同伴存活的连击数奖励就泡汤了。

2.取得3个勋章金环后回收

3个勋章金环都在蜘蛛型杂兵身上，和一般的蜘蛛杂兵相比，携带勋章金环的颜色为金黄色，破坏掉后记得回收。

3.击坠小BOSS后回收

小BOSS需要第1阶段在限制时间里击破30架敌机才会登场，要加快清敌的速度。

4.全破BOSS的脚部后回收

打掉BOSS的3条腿后它会短暂倒地，这时继续打它其余的脚部，将脚部全部破坏就会出现勋章。注意破坏其余的脚部时速度一定要快，如果没能及时全部打掉，那它从倒地中恢复过来后脚部会重新长出，这样就功亏一篑了。

5.击破所有小型蜘蛛型敌人过关

小型蜘蛛型敌人从第2阶段开始出现，因为它们第3阶段还会在场，所以之前没消灭完可以留到第3阶段再继续清理。

セクターΩ宙域

关卡要点

●第1阶段

第1阶段是高速卷轴版面，途中有许多障碍物，比较考验玩家的闪躲技术。关卡开始不久就会进入巨型残骸区域，注意这里有3个勋章金环和火力提升道具，不要错过。从残骸区域出来后会遇到从两侧往中间靠拢的巨大陨石，一共有两处，第一个加速通过，第二个减速通过。第二个巨大残骸区域比较简单，只有一些固定炮台，最后升高的墙壁那里需要通过提升高度来躲。之后是一段陨石地带，注意这里的环状陨石中间有一枚勋章。接着的像长廊一样的地带里敌人很多，是赚连击数的好机会，注意这里途中有一个岔路，两边配置的道具不同，左边是炸弹，右边是提升火力的道具。从长廊出来后是回转障碍物区域，需要像障碍物一样逆时针移动来躲，注意两个障碍物中间的断层处有一个勋章。在接着的巨大障碍物区域里，这些图钉形状的障碍物都是可以击破的，想赚连击数的话不要错过。最后的虫洞里会有不断移动的障碍物，推荐通过主视角观察障碍物的行动规律来躲。

●第2阶段

BOSS分为本体和3个挂件，需要把挂件打掉才能打本体。挂件在攻击时其弱点的红色部位也会暴露，这时攻击红色部位就能造成伤害，但事实上攻击挂件和本体之间的连接部位也是有效的，这样就不用等其攻击，效率能加快不少。把3个挂件全部破坏后，本体就会开始攻击，同样是瞄准其攻击时露出的红色部位来打，弱点有前后左右四个，并且还会旋转，不是很好命中，如果不想时间拖得太久可以考虑使用炸弹。

勋章

1.连击数达到220以上过关

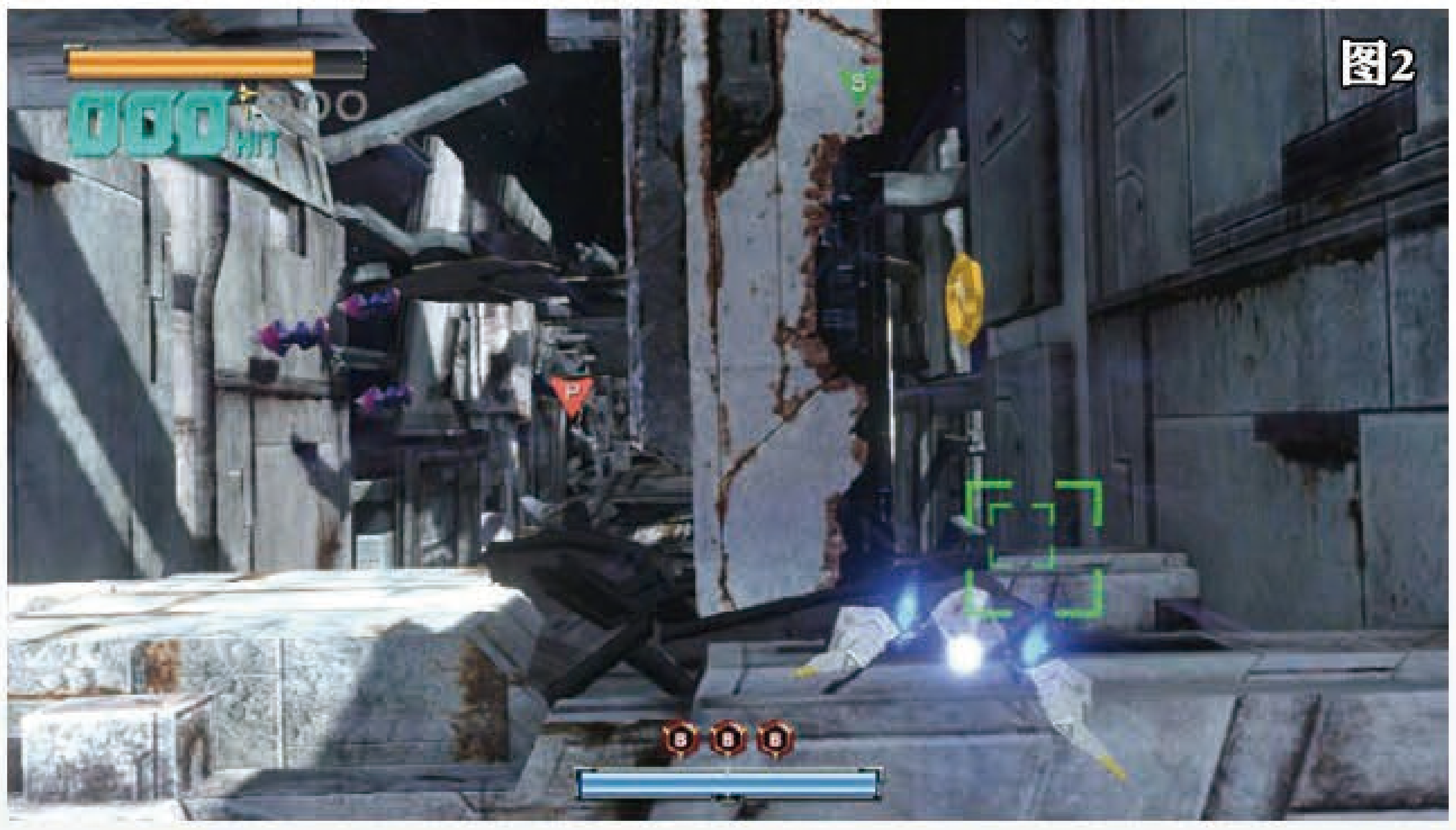
关卡一开始的陨石地带里的小型陨石是有连击数的，可以适量击破一两个。敌人方面，一般群体敌人用蓄力射击一次扫清，其他敌人都用连射解决。长廊里的敌人很多，遇到一起出现打不过来的话就用炸弹。图钉障碍物区域里，看到一个障碍物被击破后再打下一个的话效率不高，得有提前量，还有之前回收了两个提升火力的道具的话对攻略这里也有一定帮助。BOSS战前期一定要打连接部位来破坏挂件，这样获得的连击数比较多，最后的本体的弱点由于会旋转比较难命中，如果炸弹还有剩余就不用吝啬了。

2.取得3个勋章金环后回收

3个勋章金环都在第一个巨型残骸里，第一个在进入没多久后左边（图1）；第二个紧接着第一个，要马上向右侧着机身向右移动，这样才不会漏掉（图2）；最后一个在残骸的出口处。全部取得后勋章出现在需要加速通过的两个巨大陨石中间（图3）。

图1

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施



3.击破第1阶段中段环状陨石中间的陨石出现

第二个巨大残骸后的陨石区域里，后半段有一个环状的陨石，把中间的陨石破坏就会出现。

4.回转障碍物中间的断层处

第 1 阶段长廊之后的回转障碍物区域里，位于两个回转障碍物中间的断层处。

5.第1阶段无伤通过

这个勋章难度不低,所以推荐和其他勋章分开获得。要无伤背版是必须的,挑最安全的路线走,中途只打必要的敌人,把注意力全用在回避障碍上。成功达成无伤的话在出了虫洞区域后法尔科会发来通信。

惑星コーネリア2

关卡要点

●第1阶段

这关的场景和最初那关的一样，不过敌人配置发生了变化，特别是数量多了不少。

关卡一开始的海上区域就有战舰级别的敌人登场，战舰的炮台和本体是分开算连击数的，追求连击数可以先打炮台再击破本体，离岸不远时会发生法尔科被敌人从后追击的剧情，记得帮他解围。上岸后的敌人多以群体出现，多用蓄力射击来加快效率。瀑布区域的水底有敌方的潜水艇，第一艘要及时击破，否则会被斯利彼抢人头。从瀑布区域出来后，场景分成左右两边，可以消灭一边的敌人后再走另一边，还有从倒下的柱子下面穿过时上面会出现道具，可用翻跟斗取得。接着的隧道区域先走第一个隧道的内部为派比解围，第二个隧道先减速消灭内部的敌人再走上方消灭剩下的敌人。最后一个海上区域会出现像锯子一样的大型敌人，它们的装甲比较硬，火力不够的话就用炸弹解决。第 1 阶段完成后如果同伴存活的话他们会放出勋章金环，跟在他们身后取得。

●第2阶段

同样也和最初关卡的第 2 阶段差不多，要求击坠指定数量的敌机，不过要注意这个阶段是有时间限制的，虽然画面上没显示，但时间快结束时就会有音效提示，同时要求击破的目标数量会变成红色，但这只影响勋章的获得，即使在限制时间内没完成要求击破的数量也不会 Game Over。

●第3阶段

BOSS 是之前出现过的机械猩猩，它的弱点在背后画着交叉的地方，用步行者形态从其胯下穿过后，再按 ZL 回头就有攻击机会。把机械猩猩的 HP 削减完后它背后的控制面板就会打开，用步行者形态接触面板即可将机械猩猩停止。

勋章

1.连击数达到370以上过关

第 1 阶段海上区域的敌方战舰要炮台和本体分开击破,不过战舰各部位的耐久都比较高,用连射全破会比较耗时间,这里推荐用蓄力射击来打,3 发蓄力射击就能将战舰击破,如果蓄力攻击在爆炸时能顺带波及到炮台的话,就能连同炮台一起击破。上岸后有不少成群出现的敌方战斗机,用蓄力射击连带击破后,再用减速来追击坠毁中的敌人。场景分成左右的区域记得先把一边的消灭后再走另一边,接着隧道区域的上下分支也是同样处理。最后的锯子型敌人一起出现处最好已经通过道具把火力提升到最高,否则火力不足会难以全灭,只能用炸弹来弥补。

第 2 阶段开始时的剧情对话处可以用主视角模式来先消灭一些敌人，这样也是计连击数的，同样的还有第 2 阶段结束时的对话处。第 2 阶段战斗中记得多追击坠毁中的敌人以及用蓄力射击打战舰，不过这样或许会和第三个勋章的条件冲突，推荐两个勋章分开取得。

2.取得3个勋章金环后回收

第 1 阶段结束时只要同伴全部存活他们就会集合在自机身边并放出勋章金环。这个阶段影响同伴存活的主要有两个地方，一个是关卡开始时的海上区域，在差不多上岸的时候法尔科会被敌人从后追击；第二个是隧道区域，在进入第一个隧道前派比会被敌人从后追击。两个都要及时帮他们解围。

3.第2阶段在限定时间内击坠30个敌人

由于只要求数量，因此推荐以战斗机这种容易击坠的敌人优先，并且之前最好能回收过道具将火力提升到最高，这样蓄力攻击能同时锁定两个目标，效率能提升不少。其他敌人里，地上像摩托一样的敌人是第二选择，其次是能用一个蓄力射击击破的机器人型敌人，再次之是坦克，最后是战舰和四脚型敌人。

4.第3阶段BOSS战破坏指定建筑物后出现

在司令塔旁边有两栋蓝色玻璃的建筑物 (如图)，勋章就在其中一栋建筑物内，需要将机械猩猩引过来将建筑物破坏后才会出现。

5.第3阶段破坏机械猩猩的胸部和双手的3个红色部位后再将其停止

机械猩猩除了有背后的弱点外，在胸部和双手还各有 3 个红色部位，先把这 3 个部分破坏再将其停止即可在过关后获得勋章。

ベノム

关卡要点

●第1阶段

第 1 阶段需要通过传送点去最终 BOSS 的所在地，不过此前还有一场小 BOSS 战，所以可以先清扫一下周边的炮台以及回收场上的道具，注意在传送点周边的小洞内还有一个提升火力的道具，不要错过。准备工作做完后进入传送点的区域小 BOSS 就会登场，这次要同时面对敌方 4 架战斗机，同样是多用翻跟斗和减速来反追击，值得一提的是这关的地面还有像地沟一样的地形，如果把小 BOSS 引入有天花板的地沟内，这样一旦反追击成功，小 BOSS 就很难摆脱我们的追击，效率能加快不少，而且在地沟内击坠一个小 BOSS 还能获得一枚勋章。

●第2阶段

这个阶段有点像**セクタ**-Ω宙域的虫洞区域，需要躲开障碍物前进，不过区别是这里中途有岔路，需要做出正确的选择，否则会被打回头，正确的走法是左、右、右、左，这样能获得一枚勋章。

●第3阶段

最终 BOSS 位于塔状的区域内，首先要躲开从塔内射出的旋转激光，比较好的方法是正对激光的旋转方向并保持在画面的最下方，等最下方的激光靠近后稍微提升高度即可躲过。旋转激光过后就可寻找进入内部的缺口了，有缺口的平台会发光，不过只有通过主视角画面才能看得出来。

进入内部需要用步行者形态来应战。BOSS 分为头部和两只手，只有先破坏两只手才能攻击头部，手部在出招时位于掌心的弱点就会露出，可趁这时用连射攻击，造成一定程度的伤害就能打消 BOSS 的招式，如果眼看已经来不及打消就要赶紧往侧面回避，否则会被 BOSS 的招式打中，最好之前回收了火力提升道具来保证效率。破坏了一只手后 BOSS 会使用一开始的旋转激光，需要出去塔外躲了后再重新进入。剩下一只手后的打法也也同样，不过这个阶段 BOSS 增加了将我方抓到空中的招式，瞄准难度有所提高，如果眼看已经来不及的话就用炸弹。把剩下的手也破坏后同样是先去塔外躲一轮激光后再回来就可对付最后的头部了。

头部的攻击方法有眼部激光、撞击和吐砖块三种攻击方式。眼部激光有上下两种高度，上方的只要原地不动即可，下方的就用浮游来躲；使用撞击时 BOSS 会先退后，同样是往侧面回避；BOSS 头部抖动就表示要吐砖块了，当他张开嘴时可对其口内连射，造成一定程度的伤害就可将其打晕，这时要赶紧绕到他后方攻击其后脑要害，重复两次就可将 BOSS 击破。

击破 BOSS 后还没结束，最后还有脱出部分，BOSS 会从后方追击我们，得看准他攻击的方向左移或右移来躲，3 次后就会发生剧情，主角的父亲登场吸引 BOSS 转头，这时自机可 180 度调头攻击其后脑要害，给予他最后一击，这样可获得一枚勋章。

勋章

1.连击数达到170以上过关

第 1 阶段把炮台全部破坏，小 BOSS 登场后要尽快将他们击坠，记得此前先把传送点周边小洞内和地沟交叉处的火力提升道具回收来提升效率，另外如果能将复数的小 BOSS 一起引进地沟内用炸弹一起炸会有不错的效果。

最终 BOSS 也需要尽快击坠，比较花时间是破坏手部的阶段，对火力有一定要求，最好能回收了第 1 阶段和第 2 阶段的火力提升道具将火力提升到最高，然后集中火力将手逐个破坏。最后的脱出部分一定要回头给予 BOSS 最后一击，这样有也有连击数的奖励。

2.取得3个勋章金环后回收

3 个勋章金环都在第 2 阶段的虫洞区域，第一个在第一个分岔路左边，最后一个障碍物中间（图 1）第二个在第三个分岔路右边，中段上下转动的障碍物中间（图 2）；第三个也在第三个分岔路右边，最后一个障碍物的上方，可以先取得下方的炸弹后，再用翻跟斗取得勋章金环（图 3）。

图1

图2

3.第2阶段按左、右、右、左前进

第 2 阶段的分岔路依次按左、右、右、左前进，进入最后一个路口时出现。

4.第1阶段利用地沟的封闭地形击坠一个小BOSS

在正常的空战阶段先把一个小 BOSS 的 HP 削减到不多后，再将其引入地沟内击坠，勋章在小 BOSS 的坠毁处出现。

5.第3阶段脱出时给予BOSS最后一击

最后的脱出阶段，BOSS 发动了 3 次攻击后主角的父亲会登场并吸引 BOSS 转头，这时我方 180 度调头攻击 BOSS 脑后的弱点给予其最后一击。

隐藏关卡攻略

シーレシア

关卡要点

目标是敌方的海上基地，需要将基地上的激光发射装置全部破坏。这个 BOSS 棘手的地方是它会每隔一段时间张开护罩，这时要远离护罩的范围，只有当护罩关闭时才能接近并展开攻击。激光发射装置开始时有 6 个，当击破 3 个后基地会浮上，再追加 3 个激光发射装置，也就是其实一共有 9 个，同时浮上后的海上基地的护罩开启间隔会变短，导致攻击的机会减少，这时不能贪心，宁愿少打几枪，否则逃离不出护罩范围就很可能被重创。

勋章

1.2分10秒内过关

由于一旦击破 3 个激光发射装置会使护罩的开启间隔变短，导致剩下的装置击破难度上升，这是耗时间的主要原因。要缩短时间最好的方法是第一次接近先击破两个激光发射装置，这样不会导致护罩开启间隔变短，第二次接近把剩余的 4 个击破让 BOSS 浮上，追加的 3 个装置在每次接近后用炸弹解决。

サテライト1

关卡要点

场景是**エリア** 3 第 2 阶段的空间站内，不过这关为强制卷轴，同时还有小 BOSS 出来干扰。小 BOSS 是无敌的，不用花子弹在他身上，专心对付路上的杂兵即可，到达终点就算过关。

勋章

1.连击数达到200以上过关

用蓄力射击清理扎堆的敌人以及用连射追击坠落中敌人依然是增加连击数最有效的方法，还有当敌人打不完时要多用减速来捡漏，下面简单说一下要注意的地方。

一开始会有两架敌人直走和两架敌人右拐，可以消灭直走排头的敌人后右拐用蓄力射击击破右边的两架，然后回到主道击破剩下的一架。接着再前进一小段距离小 BOSS 就会登场，小 BOSS 是无敌的，用蓄力射击时容易被他挡住，最好用连射打他旁边的敌机。小 BOSS 出场路段的左边可以看到一个黑色的集装箱，集装箱下面还有两个敌人，不要漏掉。集装箱过后的机器人身上有火力提升道具，获得后直接上升会遇到一波敌机，不注意的话会容易漏掉。经过一个有 3 架战车型敌人横着经过的地方后会进入有很多敌人不断出现的路段，这里要减速并用蓄力攻击来清敌，如果还是打不完就用炸弹，这个路段尽头的摩托车型敌人身上有火力提升道具，记得击坠并回收。转弯后小 BOSS 第二次登场，这时他会使用新型武器电磁网，把电磁网发生装置击破也是有连击数的，可多用减速来清理。同一路段还有机器人会切断柱子，从两个切断的柱子下方钻过会出现道具，第一个柱子是火力提升道具，第二个柱子是炸弹，注意炸弹需要用翻跟斗获得。进入建筑群后小 BOSS 第三次出现，除了要击破它的电磁网发生装置来增加连击数外，还要注意这里的小路较多，得多确认两边看有没漏掉的敌人，路的尽头有 3 架四脚型敌人，它们的装甲比较厚，如果来不及击破就用炸弹解决。接着要从圆筒状的建筑物上方进入地下停机库，在建筑物上方和建筑物内部各有一波扎堆的敌机，是赚连击数的好机会。后半部分进入地下停机库后是一条路通到底，多用减速把敌人清干净即可。

2.取得3个勋章金环后回收

第一个勋章金环在小 BOSS 第一次出来的路段上，左边有一个黑色的集装箱，就在集装箱下方（图 1）；第二个在小 BOSS 第三次出来的路段，同样左边有一个集装箱，左拐进集装箱旁边的小路就可见到（图 2）；第二个勋章金环过后可见到 3 个四脚型敌人，第三个就在前两个四脚型敌人之间（图 3）。

图2

图3

サテライト2

关卡要点

和惑星**ゾネス**一样的关卡，不过使用的是战斗机和步行者形态，由于没有连击数要求，一切行动以关闭巨型激光优先即可，两个激光都关闭后再成功脱出就算过关。

勋章

1.3分20秒内过关

达成目标的关键在于路上不能有耽误，不挡路的敌人无视即可，还有抄近路时就算被探照灯发现也无所谓，下面简单说一下要注意的地方。

开始后第一个门直接变为步行者形态从开关所在的小洞穿过即可。进入巨型激光的区域后依然是先从左边的开始，从最左边挂有探照灯的小路一路来到巨型激光周边区域，激光闸口开关所在的小洞旁的机器人用炸弹解决，打开闸口从小洞出来后先直飞并提升高度，然后 180 度调头，飞到闸口处变为步行者形态垂直下落，然后直接用步行者调整位置进入激光基部的小洞，在小洞内摧毁一个红色按钮后直接反方向前进摧毁另一个。进入右边的巨型激光内部的步骤也一样，先用炸弹解决激光闸口开关所在的小洞旁的机器人，开门后飞到闸口上方变形为步行者形态垂直下落，由于内部两个面板离得较远，这里还需要利用战斗机形态来赶路，接近面板后再变形为步行者形态进行侵入。

2.回收10枚小银币

①去左侧巨型激光区域的路上，在最左边挂有探照灯的入口下方。
②其中一盏照着左侧巨型激光外围的探照灯所在的平台上。
③左侧巨型激光周边区域中一个有敌方机器人的单独平台上。
④左侧巨型激光内部，基部突出的平台上。
⑤脱出通道里有 3 个活动挡板平台上（较矮那个）。
⑥去右侧巨型激光路上，有敌方机器人的正方形平台上。
⑦去右侧巨型激光路上，两盏上下扫射的探照灯下方的平台。
⑧右侧巨型激光周边区域，有两个敌方机器人来回巡逻的桥上。
⑨右侧巨型激光外围的连接桥上，桥和巨型激光的连接处。
⑩右侧巨型激光外围的连接桥上，桥另一侧的尽头。

アステロイドベルト

关卡要点

保护母舰的关卡，一开始先不急着往前冲，减速并稍微下降一点就可发现母舰入口处有炸弹可回收，接着进入入口内可从母舰的发进口出发，并且获得一个火力提升道具。前半段的目的主要清除母舰航道上的陨石，有威胁的陨石会有红色的箭头提示，要在它们撞到母舰前击破。后半段开始追加敌机，注意这个阶段还有会放小型机器人的导弹，最好在导弹爆开前将其击坠，否则小型机器人会附着在母舰上，清理起来很麻烦，每次导弹接近时同伴会有提示，这时就要留意一下母舰行驶方向的斜上方。

勋章

1.连击数达到100以上过关

一开始母舰上的炸弹和火力提升道具记得回收，接着保持在母舰前方为其开路就可以了，如果目标太多打不过来就使用炸弹。后半的放小型机器人的导弹要优先处理，不能让小型机器人附着在母舰上，否则会对效率有不小影响。剩下的就主要还是看玩家的命中率，只要保证一定命中率这个勋章并不难获得。

ウルフェン

关卡要点

同时对付两个小 BOSS 的关卡，同样是被从后追击时就用翻跟斗反追击，成功后就用连射来打。当他们的 HP 低于一半时会使用新武器，一个是广范围的电磁网，另一个则是会粘到自机上的炸弹，要注意回避或将新武器击落。

勋章

1.2分钟内过关

多用翻跟斗来反追击，攻击手段除了连射外，锁定后用炸弹也非常有效。由于两个小 BOSS 都会在 HP 低于一半时使用新武器，最好先集中火力解决一架，这样新武器的干扰会少一些。

サルバドーラ

关卡要点

击破敌方战舰炮上的巨大炮台的关卡。巨大炮台一共有 14 架，其中 9 架在战舰的上半部，左右各 4 架，中间 1 架；剩余 5 架在战舰的底部，左右各 2 架，中间 1 架。另外战舰前端有一个入口可进入，里面有炸弹。

勋章

1.1分45秒内过关

巨大炮台的数量不少，要在 1 分 45 秒内过关还是很紧的，必须规划好击破顺序，不能走回头路以及在别的敌人身上浪费时间，遭到来自别的敌人攻击时多用侧翻弹开子弹，还有为了保证射击精度，推荐用比较适合瞄准的主视角模式来打。

推荐从战舰上半部的右半边开始，先顺序击破右前方的 2 个，再击破中间那个回收火力提升道具，继续回到战舰右半边顺序击破剩下的 2 个；解决掉右半边最靠后的炮台后立即右转，接着从后向前击破左半边的 4 个，这样战舰上半部的巨大炮台就全部击破了。转入战舰底部后，按从近到远顺序击破剩下 5 个炮台。另外在从战舰上半部转入底部时还有一个小技巧，在战舰边缘变为步行者形态垂直下落，到达底部的高度后用 ZL 确认剩下的炮台可令机体自动转头，接着再变回战斗机形态即可，这个方法比用战斗机形态旋回节省不少时间。

グレートフォックス

关卡要点

和**アステロイドベルト**有点相似的关卡，一开始依然是先回收母舰上的炸弹和火力提升道具，然后保护母舰不受陨石和敌人的伤害。后半段依然有会放小型机器人的导弹出现，不过当把导弹和小型机器人全部清除后，就会出现 BOSS 级敌人。BOSS 和**フォ－チュナ**那关的巨大双头鸟是一样的，得先把会放激光的尾巴破坏掉，然后攻击胸部、背部和腹部的弱点，造成一定伤害后同伴会有提示，这时需要将 BOSS 引到母舰的主炮前，利用主炮重创 BOSS，重复两次就能将 BOSS 击破。要注意如果同伴提示后一定时间内都没吸引 BOSS 到母舰主炮前，那 BOSS 会恢复为正常行动方式，得重新打它的弱点直到同伴再次提醒。

勋章

1.连击数达到100以上过关

按照正常攻略即可，担心连击数不够的话，可以故意让小型机器人附着在母舰上，只要不把小型机器人清除，敌机就是一直刷新的，不过要留意母舰的 HP。最后的 BOSS 战可以借助炸弹加快效率。

ハンター

关卡要点

和宿敌的单挑，这次他的机体增加了新的陆地用形态，同时 HP 低于一半时还会使用必杀技，必杀技的伤害很高，务必要用侧翻或翻跟斗来回避掉。另外战斗中会有同伴放出的火力提升道具，记得回收提高输出效率。

勋章

1.1分40秒内过关

宿敌的行动很灵活，空战就算用翻跟斗来反追击也没多少攻击机会，这里推荐变为步行者，然后用 ZL 来捕捉他的动向，这样他无论是战斗机形态还是陆地用形态都无法逃出我们的视野。攻击方法依然以连射为主，还有炸弹也不要浪费，记得用蓄力射击锁定后再炸。

文 乙太 美编 NINA

SUMMON NIGHT 6 Lost Borders

召唤之夜6 消逝的境界		BNEI	策略角色扮演
PS4	召唤之夜6 消逝的境界		中文版
	2016年4月20日	本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为479港币		

《召唤之夜 6 消逝的境界》是系列时隔多年后的新作，游戏囊括了系列作品中的角色，并且继承了系列的经典系统，可谓情怀满载。虽然比日文版晚了一段时间，本作的中文版也在 4 月 20 日与玩家们见面了，相信不少朋友还在为了白金而奋斗。本次小编就为大家带来《召唤之夜 6》的中文版攻略，将会涵盖游戏的方方面面，希望能够给各位读者带来帮助。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

基本系统

操作列表

按键	功能（非战斗）	功能（战斗）
左摇杆	移动光标/项目选择	移动光标/移动角色/转动指令盘
方向键	项目选择	项目选择/更变角色方向
○	确定	确定/调出准备菜单/调出指令盘
×	取消	取消
△	菜单	查看角色状态/调出单位列表/重置位置
□	缩放地图	更变视角/更变角色方向
L1/R1	翻页	翻页/切换单位
OPTIONS	菜单	开始战斗
触控板	–	调出准备菜单/调出自动战斗菜单

难度相关

本作拥有简单（EASY）、普通（NORMAL）以及困难（HARD）三种难度可供选择，玩家可以在开始新游戏时进行难度选择，并且之后也可以在设置菜单中自由地更变难易度。难易度的不同，会导致敌人的数值发生变化，难度越高，敌人的强度也就越高。不过 AI 的变化并不是很大，而且玩家所能获得的报酬也不会发生变化。因此，如果玩家想要较为轻松地进行游戏的话，推荐选择简单或普通难度。

夜间交谈与好感度

夜间交谈向来是系列的特色系统，主线流程部章节结束后便会进入夜间交谈阶段，此时玩家都能够自由选择一名已经加入队伍的角色并与其触发夜间对话。在经过了对话之后，与同伴角色的好感度会得到提升。当然，部分夜间交谈中还会出现选项，如果玩家选择了正确的选项的话，好感度的提升幅度则会更高。没明角色的夜间交谈次数是固定的，当玩家在主线流程 24 章时已经观看过一名角色的全部夜间交谈的话，那么便可以观看到该角色的专属特殊结局。

每名角色都拥有好感度，好感度的提升可以使得召唤辅助的效果得到增强，召唤辅助的范围也会变大，连携攻击的发动率也会变高。此外，只有好感度达到 3 以上的角色，才有机会使用出高阶级的召唤爆发。提升好感度的方法并非只有夜间交谈一种，角色参加战斗、使用召唤辅助、使用道具以及支援魔法等情况下好感度也会得到提升。不过需要注意的是，如果我方角色被同伴攻击到的话，好感度会有所下降。此外，如果一名角色的好感度没有得到持续增加的话，那么好感度是会逐渐下降的。游戏进行到 14 章时，玩家可以在恶魔商人露切尔处选择“占卜”来查看各名角色的好感度。

钓鱼

钓鱼是本作中的迷你游戏，主线流程进行至第 7 章时解锁。在钓鱼时玩家需要在准确的时机根据提示按下○键来拉杆，之后再连打按键将鱼从水中钓出，钓鱼过程中有一定几率使出会心一击，这样即可省去连打过程。本作收录的鱼的种类繁多，因此完成钓鱼图鉴也是一个极为浩大的工程。玩家拥有钓鱼等级，钓鱼等级会随着玩家钓到鱼条数的增加而提升，钓到越稀有的鱼，获得的经验值就越高。而钓鱼等级提升后，就能解锁新的鱼饵，每种鱼饵都能钓到数种鱼类。玩家钓上来的鱼拥有尺寸，当玩家能够钓到最大或最小尺寸的鱼时，图鉴中该种鱼旁便会出现皇冠标志。

此外，本作中还有许多和钓鱼有关的特殊条件，这些条件被称为“钓鱼指令”，达达成这些条件后能够获得召唤夜书页与钓竿作为奖励。玩家能够钓到的鱼与鱼饵以及钓竿都有关，不断使用不同的钓竿搭配不同的鱼饵才能钓齐所有鱼类。需要注意的是，玩家想要钓到最小尺寸的鱼，换上低级的钓竿会比较容易达成目标。后文会给出所有鱼类对应的鱼饵，它们的最大、最小尺寸以及钓出该尺寸的适用钓竿。

事件

在章节间据点内的自由活动时间，会有各种各样的事件等待着玩家触发。其中红色的“！”代表着由主线战斗或外传相关的事件，而蓝色的“？”大多是角色的支线剧情。值得一提的是，支线剧情是会随着流程的推进而消失的。因此，如果玩家想要了解同伴们的日常的话，最好不要错过每一个章节的支线事件。此外，本作的两个外传关卡也与支线剧情有关，触发的时机分别是在第 18 章与第 19 章，请务必注意。

料理作成

料理制作需要在主线流程进行到第 7 章时解锁，之后玩家就可以在调理场进行料理的制作了。玩家首先需要拥有料理的制作配方，在拥有配方的前提下凑足素材即可进行料理的制作。在本作中，料理是一种回复道具，能够在战斗中进行使用，并且拥有较高的性价比。不过由于角色对料理有饱腹度的设定，因此同一场战斗中，每名角色只能使用两次料理。料理的制作配方通常是达成了钓鱼小游戏中特殊条件后的报酬，玩家只需要集齐了所有的钓鱼指令，自然也就获得了全部料理的制作方法。制作料理用的食材获得方法则较为多样，通常为战斗后的报酬、钓鱼获得以及直接从商店中进行购买。

自由战斗

在章节之间的自由行动时间，玩家可以在据点中按 × 键前往世界地图，这里会有自由战斗等待玩家挑战。自由战斗会随着章节的推进而不断增加，而老的自由战斗并不会消失。由于游戏的前半段玩家需要分别游玩三名主角的剧情线，因此这一阶段不同角色的章节中所能挑战的自由战斗会有所不同。不过玩家在第 14 章选择完主角之后，就可以挑战全部的自由战斗了。自由战斗并不会有勇气指令，但是往往能够在宝箱以及过关奖励中获得不错的素材。部分的自由战斗中会出现金宝箱，其中会有本作中至关重要过的收集品召唤夜书页。不过这些金宝箱在收集后便会消失，并不会因为重复挑战而重复出现。因此，如果玩家对所有自由战斗进行逐个挑战的话，并不用担心会错过重要的收集品。

指派任务

指派任务会在主线流程进行至第 14 章时解锁，玩家能够前往据点中的异世界调停机构本部的作战室来执行指派任务。指派任务需要派出 3 名同伴参加，角色有疲劳值的设定，玩家无法让同一名角色连续多次参与指派任务。指派任务的战斗以即时自动的方式进行，在战斗过程中，屏幕下方的 BP 点数会不断增加，当点数足够后，玩家就能给满足条件的角色下达使用必杀技的指示。任务的内容均为在限制时间内全灭敌人，顺利过关的话便能够获得报酬作为奖励，如果能够以 S 级评价过关的话，则有机会获得召唤夜书页。指派任务的种类同样需要随流程的推进而增加，难度也会逐渐上升。

无限界廊

无限界廊是本作中的挑战关卡，玩家在主线流程进行到 14 章时会解锁，在据点的恶魔商人露切尔处选择进入。无限界廊总计有 60 层，玩家需要逐层进行踏破。当然，在进行过一次挑战之后，玩家便可以选择想要挑战的楼层重复挑战。此外，玩家在挑战无限界廊的途中退出并不会影响攻略进度，下次进入时，依然可以选择此前已经攻略到的楼层继续挑战。

无限界廊的作用不仅仅是挑战这么简单，在该迷宫中，玩家能够获得许多独有奖励，这其中包括了四种 S 级的召唤兽、每名角色的专用饰品、召唤夜书页以及高等级的强化素材。因此，如果玩家想要养成强力角色的话，那么挑战“无限界廊”是十分有必要的。

资料室

资料室位于据点中的异世界调停机构本部的作战室，玩家可以在这里查看游戏中的各种收集与资料。玩家可以在这里查看系列的年代表，收听背景音乐，查看夜间交谈以及角色的结局，以及召唤兽的相关资料。其中最重要的一项则是召唤夜书页，这是本作中数量最多也是收集起来最繁琐的收集品，召唤夜书页可以说是囊括了系列所有作品与角色的档案集，每一张书页都对应了一部作品或一名角色的资料。如果玩家集齐了所有书页的话，就相当于拥有了最为完整的《召唤之夜》档案。不过收集的过程并不简单，玩家几乎必须要游玩游戏中的所有要素。如果你将召唤夜书页集齐了的话，那么离白金也就不远了。

角色育成

角色状态

在本作中，每名角色都拥有 10 种基本数值以及四种属性耐性。角色的各项基本数值都对角色在战场上的发挥有所影响，具体的作用可以参考下面的表格。属性耐性则是角色对于各属性攻击的抗性，对应属性的抗性越高，受到攻击时最终所遭受的伤害则会越少。此外，在与敌人交战时，画面中会显示敌我双方的 RATE 值，这关系到敌我双方攻击与反击的先后顺序，无论是哪一方主动进攻，RATE 值较高的一方都有机会进行先制攻击。

角色基本状态一览

名称	说明
HP	生命值
MP	魔法值
ATK	物理攻击力，影响物理攻击的伤害
DEF	物理防御力，影响能够减免的物理伤害
MAT	魔法攻击力，影响召唤术的使用效果
MDF	魔法防御力，影响能够减免的召唤术伤害
LUC	幸运值，影响暴击以及连携攻击的发生率
SPD	速度，影响角色行动顺序的先后
MOVE	移动力，影响角色的移动范围
STEP	跳跃力，影响角色在高低差平台间的移动范围

角色等级

与系列以往的作品一样，玩家在战斗中击破敌人是无法直接获得经验值来提升角色等级的。所有的经验值将会汇总在关卡完成后的经验值分配画面。此时玩家就可以将经验值分配到需要提升等级的角色身上。角色的等级提升后不仅会根据职业的偏向提升数值，角色还会获得一定量的奖励点数，这些点数可以由玩家自行分配到角色的状态值上。此外，角色升级还能获得技能点数，并且与上级职业的解锁有关。值得一提的是，玩家在进行到主线第 14 章时，恶魔商人露切尔处能够解锁“等级还原”系统，能够让已经升过级的角色降级，并且返还之前分配掉的经验值。

★ 职业与武器

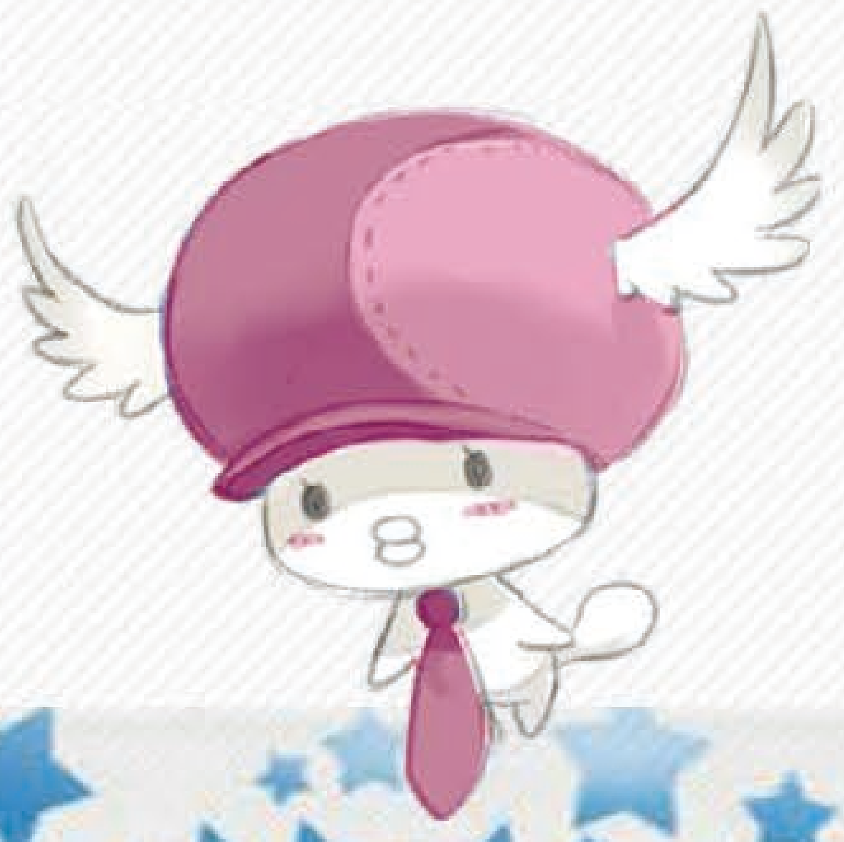
在本作中，每名角色都拥有四种职业可供切换。其中第一种为基础职业，其余的三种为上级职业。上级职业需要满足条件后才能得到解锁，前两种上级职业分别需要角色的等级达到13级以及26级时才能解锁。而第三种上级职业较为特殊，每名角色的解锁方式均不相同，不过通常是要使用普通攻击或召唤术达到一定次数。一般而言，物理系的角色为使用一定次数的普通攻击，而擅长魔法的角色则是使用一定次数的召唤术，主角则为使用一定次数的特殊能力。此处的一定次数虽然不确定，但大致是30次到50次之间，如果玩家想要尽快解锁角色所有的上级职业的话，就必须有针对性地下达指令。需要注意的是，如果玩家使用了经验回流让角色的等级降至解锁上级职业所需的等级之下，则已经解锁的上级职业将会再次无法使用。

三种上级职业能够让角色朝着不同的方向进行成长，可使用的武器也会得到增加。一般而言，13级时解锁的上位职业是该角色原本初始职业的强化版，技能方面也会加强很多，通常是最佳的转职选择；26级时解锁的上级职业大部分数值更为平衡，可使用的武器会有原本的初期武器有着较大差异，不过角色在SPD上会获得较高的补正，想要培养SPD特化的角色快速刷图的玩家可以选择此职业；达成特殊条件后解锁的职业一般可以让角色兼顾物理与魔法，不过强化了攻击性能的后果便是导致防御与HP较低。

★ 技能

角色的技能需要通过技能点数来习得以及强化，同一角色在不同的职业下所能习得的技能有所不同。技能大致可以分为基本技能、指令型技能、被动技能、待机型技能以及武器熟练度，其中基本技能用于提升角色的各项数值，每名角色都可以进行习得；指令型技能需要在“特殊”指令中主动使用的技能，包括了各武器的必杀技等等；而被动技能即是习得后在达成对应条件时自动发动的技能；待机型技能则是一些带有特殊效果的待机类型，在习得后可以直接在待机型中进行更改；武器熟练度则可以提升角色在装备了对应武器后的暴击率、伤害补正率、命中率以及反击率。

此外，随着主线流程的推进，三名主角都会自动习得各自的特殊能力，这些能力都十分强劲，不过使用都需要消耗角色头像下方的特殊能力槽。特殊能力槽最高为3格，发动能力便会消耗该能力槽。当然，特殊能力槽的积攒方式也有很多种，杀敌、发动召唤辅助以及触发连携攻击都能积攒特殊能力槽。



★ 强化武器

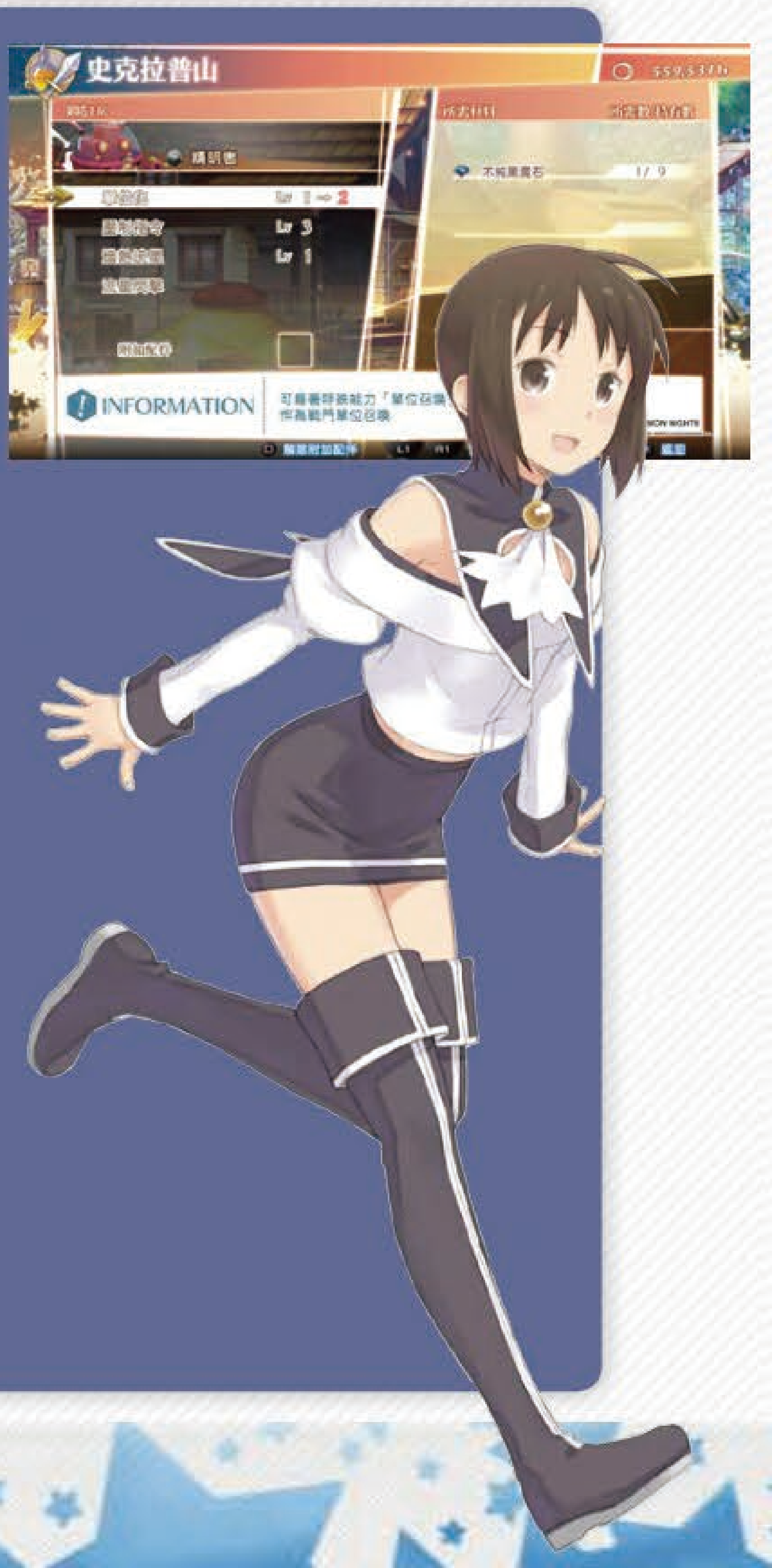
武器的强化需要在史克拉普山琪尔特商店里的“锻造工房”中进行，玩家可以利用强化素材对武器的ATK、MAT、SPD这三类数值分别进行强化，也可以为武器附加饰品来获得特殊效果。不同的强化等级下所需用到的强化素材会有所不同，初级的强化素材可以在商店中购买到，而高等级的强化素材则只能在挑战迷宫“无限界廊”中获得。

★ 召唤石

《召唤之夜》系列”的战斗向来离不开其核心之一的召唤术，本作对于召唤术的使用以及召唤石的获得条件进行了简化，召唤石的主要获得途径有两种，一是在新角色加入我方时，其身上携带的召唤石直接归我方所有。第二种方法也十分简单明了，那就是通过开宝箱。召唤石一般会出现在银色的宝箱之中，一般而言，只要在章节战斗以及自由战斗中不错过银色的宝箱，那么自然也不会错过召唤石的获得了。

每种召唤石对应一种召唤兽，而召唤兽的属性与召唤石相同。召唤石分为机属性、鬼属性、兽属性、灵属性以及无属性五种，召唤石的属性与召唤兽的属性相对应，不同的属性之间互相克制。当玩家获得了一种召唤石后，队伍中能够使用该属性召唤石的角色才能在战斗中进行使用，不过无需像以往的作品一样进行装备，满足条件的角色均可直接使用。不过由于召唤兽拥有自己的阶级，有低到高依次为F、E、D、C、B、A、S，而当一名角色所能使用的召唤兽最高阶级未满足召唤石所标注的阶级时，则无法使用该召唤石。值得一提的是，无属性的召唤石所有角色均可直接使用。

★ 召唤兽强化



当玩家完成了主线第3章的流程后，就能在“锻冶屋”中对召唤兽进行强化。召唤兽的强化分为两种，第一种是对能够单位化的召唤兽强化其单位化后的性能。第二种便是对单个召唤术进行强化，召唤术被强化后等级会提升，等级提升后使用该召唤兽所消费的MP量会减少，而伤害以及射程则会增加。此外，大部分召唤兽都会拥有为解锁的名称为“???”的召唤术，这需要玩家将其他召唤术提升至一定等级后才会得到解锁。

强化召唤兽需要耗费素材，不同属性、不同等级的召唤术强化所需耗费的素材有所不同，不过同一等级的强化素材会包含相同的关键词，低等级的强化用素材都可以在关卡的宝箱、报酬中获得，或者直接在商店进行购买。不过后期强化所需要用到的高等级强化用素材，就必须在游戏的挑战迷宫“无限界廊”中进行取得了。

战斗系统

战斗画面详解

勇气指令

勇气指令是主线流程关卡中出现的一些特殊条件，这些条件不会影响玩家正常过关，但是在完成之后，则能够获得诸如强化素材、召唤夜书页之类的奖励。一场战斗中往往会有多个勇气指令，但这些条件一般都互不冲突，为了让队伍的实力变得更强，建议玩家在一周目游戏时以全部勇气指令达成作为目标。值得一提的是，某些关卡中的部分条件一开始会显示为“??????”，需要玩家达成了某些特殊条件或敌我方增援登场后才会解开。

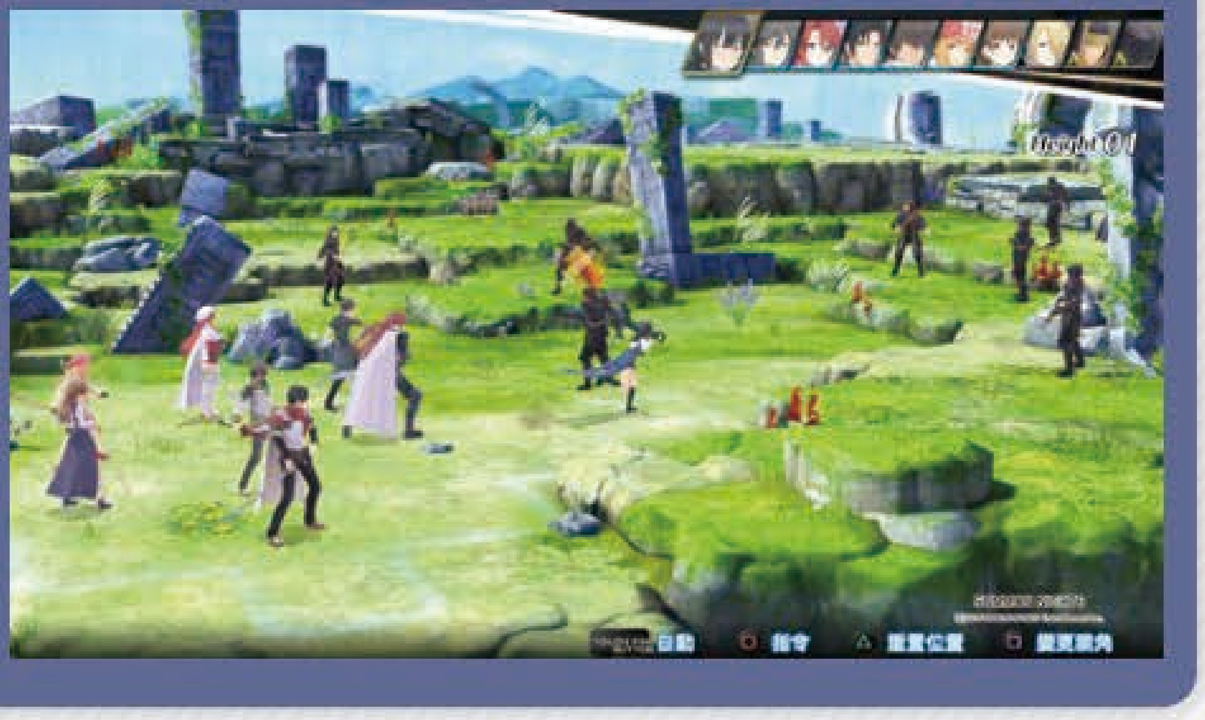
战绩评价

在每场战斗结束时，系统都会根据玩家的表现而给出一个战绩评价。玩家过关后所能获得的报酬一般会根据玩家所获得的战绩评价而发生改变。而如果玩家能够再主线流程的战斗中获得S级评价的话，有时能够获得诸如召唤夜书页这样的特殊报酬。

战绩评价受到玩家各方面行动的干扰，如果玩家在一场战斗中的行动回数越少，使用技能与道具的次数越少，承受的伤害也越少的话，玩家所能获得的战绩评价也就会越高。不过在一周目游戏时，玩家很难做到在达成所有勇气指令的同时，再来追求S级的战绩评价。不过好在主线第14章后，章节重玩再次挑战剧情功能便会开启，玩家可以在后期角色变强后再来挑战前中期战斗的S级评价。

角色行动

与传统策略角色扮演游戏中按照敌我势力划分回合的形式不同，本作中采用了以个人为单位的行动回数的设定。在战斗画面的右上角会有本场战斗的角色行动时间线，时间线从左至右依次代表了角色行动的先后顺序。角色的行动快慢是根据角色的速度（SPD）来决定的，一般而言，角色两次行动之间的间隔较为固定，其中会穿插着我方其他角色以及地方角色的行动。想要规划好不同角色的行动策略的话，参考行动时间线上的角色行动顺序便十分重要了。不过，如果一名角色的速度足够高的话，则能出现在敌人行动前便能连续进行多次行动的情况。



此外，在轮到一名角色行动时，玩家可以直接用左摇杆控制该名角色在可移动范围内进行移动，无需再进行角色与格子的选定，这也是与以往作品的差别之一。在角色的行动结束后，角色会自动结束回合，无需玩家手动进行选择。当然，如果玩家觉得有些不习惯的话，也可以在设置菜单中关闭自动结束回合的功能。

方向与高度

方向与高度是众多SRPG均拥有的概念，也是系列作品一直保留的系统之一。本作依然保留了角色方向与高度对于行动的影响。角色在出击以及行动结束时可以改变待机时的方向，不过在本作中，行动结束时的待机方向默认为自动改变，想要手动调整方向的玩家，也可以在设置菜单中关闭自动改变方向。在攻击敌人与被敌人攻击时，攻击的方向将影响攻击的伤害与命中率，在侧面与背面进行攻击时，伤害与命中率将会变得更高。

游戏中的作战地图上会出现不同高度的作战地形，这些高低差会阻碍角色的行动，角色无法直接到达高低差在2格及以上的平台上。不过，游戏中提供了用于建立垫脚平台的召唤兽，可以在第3章的银宝箱中获得，这对流程有着很大帮助。此外，高低差同样也会影响角色在攻击时的伤害与命中，从高处向低处进行攻击时，伤害与命中率将会变得更高。

ZOC

ZOC是支配领域（Zone of Control）的简称，也是许多SLG中会出现的系统。简单来理解，就是当我方角色移动到敌方角色的周围时，我方角色的移动范围会被限制，必须想办法远离，才能在可移动的范围内自由移动。在本作中，ZOC对敌我双方都是有效的，但并非所有单位都会拥有，而是必须习得技能“斗气”。在习得技能“斗气”后，该角色在下一场战斗开始时即会具备ZOC，利用ZOC来阻拦敌人接近我方的脆皮角色也是一个不错的战术。

待机类型

待机类型即角色在待机中时面对敌人的应对方式，可以在指令环的“特殊”指令中进行更改。最基本的待机类型为反击与防御，反击即是在敌方角色的攻击后立刻进行回击，防御则是在面对敌方角色的攻击时进行防御以减轻伤害，不过并不能进行回击。通常情况下，攻高血厚的物理攻击型角色，往往可以选择反击作为待机类型；而擅长召唤术或者回复技能的角色，选择防御型的待机类型进行保命会比较好。

除了基本的待机类型，大部分角色也能够通过学习职业技能的方式来获得特殊的待机类型，这些待机类型往往是在反击和防御这两种基础的待机类型之上，增加额外的效果，例如先制反击、回避率上升等等。根据不同的战况来选择合适的待机类型，往往会在战场上给予玩家很大的帮助。

连结

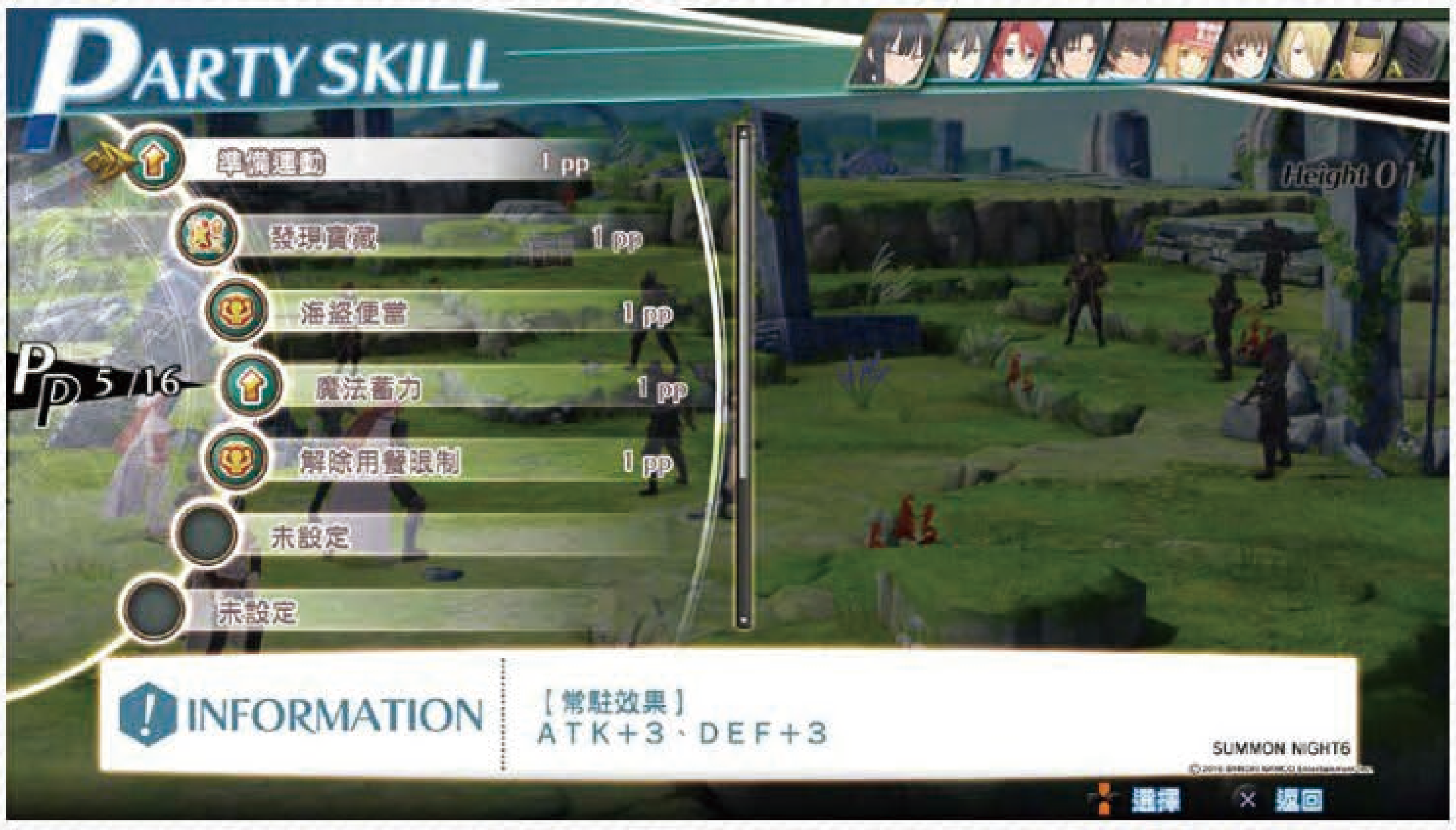
连结是本作中的一个特殊指令，部分角色可以通过习得职业技能“连结”后，在指令盘的“特殊”指令中进行使用。连接的效果可以让一名邻近的角色跟在使用了连接指令的角色身后移动。也就是说，如果一名已经行动过的角色在待机中受到了敌人的围攻的话，就可以让另一名角色使用连接指令进行救场。当然，连结指令也可以用来快速赶路以节省行动次数。

连携攻击

当一名我方角色进行通常攻击，而敌人恰巧也在其他我方角色的攻击范围内时，就有一定几率触发连携攻击，参与连携攻击的角色会依次对敌方角色进行通常攻击，参与者并不会消耗行动次数。连携攻击可以由两名以上的角色同时参与，远程角色也能参与其中。连携攻击的发生率会受参与角色的 LUC 的影响，LUC 越高，连携攻击的发生率也就越高。当然，使用同种武器的角色以及好感度较高的角色，也会有较高的几率发动连携攻击。除此之外，当我方队伍装备了伙伴技能“伙伴的羁绊”后，所有角色的连携攻击几率都有提高 10%，该技能可以通过获得主线关卡中金宝箱中的“召唤夜书页”后解锁。

伙伴技能

伙伴技能需要在出击界面下进行设定，每个伙伴技能的装备都需要消耗一个伙伴技能栏位以及一定数量的 PP 值，玩家可以在 PP 值或伙伴技能栏位达到上限前，装备多个伙伴技能。伙伴技能的效果会在战斗中的每一名出击角色身上起到作用，为队伍合理搭配上强力的伙伴技能，能够有效地提升队伍的实力。伙伴技能的获得方式比较特别，需要获得召唤夜书页或才能进行解锁，而且单个书页并非能够解锁一个技能，通常一个伙伴技能需要玩家收集到多张特定的书页后才能得到解锁。而召唤夜书页的收集方法以及注意点，则可以查询本文中与其相关的部分。



伙伴技能一览

名称	耗费PP	种类	解锁需要书页
集中呼叫	3	回避率+20%	夏美/凯西丝/托莉丝/巴雷尔
看破弱点	3	命中率+20%	藤矢/绫/齐尔/克拉蕾特
作战会议	2	会心一击发生率+10%	琉姆/米尔莉夫/克拉尔
伙伴的羁绊	3	连携攻击发生率+10%	弗尔斯/特尔克/管理官小姐
活力100%	3	最大HP+10%	燕花/卢耶莉/亚特修/诺依/多兰
沉思片刻	3	最大MP+10%	丽歇尔/波姆尼特/赛克特/泰勒
盲目冒进	2	HP+20%、MP−20%	雷西/路法伊德
准备运动	1	ATK+3、DEF+3	玛格纳
魔法蓄力	1	MAT+3，MDF+3	亚梅尔/亚媞
背水一战的觉悟	2	ATK+20，DEF−20	贾奇尼/欧契尼
快攻	3	SPD+10	风峰/索诺拉
幸运咒语	3	LUC+10	戴斯/阳炎/史匹妮尔/蓓里耶
机界护法阵	1	机属耐性+5	洛卡斯/蓝达/耐斯提/洛克
鬼妖界护法阵	1	鬼属耐性+5	西瓮/卡农/真玄/小梅（梅梅）

名称	耗费PP	种类	解锁需要书页
灵界护法阵	1	灵属耐性+5	赛萨莉丝/巴诺萨/露/雪莉
幻兽界护法阵	1	兽属耐性+5	史旺/伊欧斯/帕纳谢/希亚莉
四界的知识	3	全属耐性+5	芙洛媞/梅特欧拉/葛丸/安非尔
四界的睿智	2	全属耐性+20（持续敌我双方共计5个行动回数）	琪萨娜/利杰德/柚月/皮雅/欧雷尔
异界友情【机】	2	机属性的RATE提升5%	葛克/压花/膨胀螺丝/细螺牙
异界友情【鬼】	2	鬼属性的RATE提升5%	梅梅/斯巴尔/莱金/龙公主
异界友情【灵】	2	灵属性的RATE提升5%	模仿大师/房东&洁尔帕/涅札&塔可希/姆嘉
异界友情【兽】	2	兽属性的RATE提升5%	魔娜缇/盖姆/爱尔卡/优耶尔
无谋之勇的战歌	3	反击时的RATE提升10%	艾兹莉亚/加雷欧/毕儒/伊斯拉
积聚力量	2	通常攻击时的RATE提升20%（持续敌我双方共计5个行动回数）	姆姆/贾里多/索蒂娜/范克
四界通讯	4	我方全员的召唤阶级提升1个阶级	阿尔蒂菈/丘玛/法尔珍/亚法/葛柔/米丝蜜/弗瑞兹/玛鲁鲁
强化成分	2	回复道具对于HP的回复量提升20%	雅尔纳蒂塔/露卡/赛兹/媛克林
治愈力场	3	控制单位的HP回复量从3%提升至5%	普莉莫
杂草精神	4	受到伤害时，回复等同于伤害的3%的MP值	欧尔德雷克/克蔓/法咪/雅德/海涅尔/奇夫特/金捷路亚
福音	3	我方行动开始时，有3%的几率回复50%的HP	奈斯尔/艾茵/马丁
幸运魔力充能	4	我方行动开始时，有3%的几率回复50%的MP	缇加/莱拉/米尔萨特
互助精神	4	我方行动开始时回复5%的MP	纳普/贝尔芙洛/阿丽洁/威尔/萨萝妮
香氛疗愈	3	我方行动开始时回复3%的HP	薄荷/亚萝耶里/老大/克拉乌雷/凯萨斯
人尽其才	4	使用技能需要的MP降低10%	格拉姆斯/米莫萨/吉普森/劳尔/菲利浦
默契绝佳	2	参加召唤辅助需要的MP–3	利普蕾/伊利亚斯/雷克斯
同步课程	3	使用召唤爆发所需的MP降低10%	雷姆/斯加雷尔/艾妮希亚/艾尔斯特
武器知识	3	我方受到的通常攻击的RATE降低5%	库琉克/普菈媞/桑铁克/拉秀/修佳蕾特/咕迪
绝对防御阵型	2	我方受到的通常攻击的RATE降低10%（持续敌我双方共计5个行动回数）	凯伊娜/克伊娜/赛龙
警戒的心得	3	我方受到的通常攻击的RATE降低10%	罗斯特/米蕾特/迪诺/可可/弗多/红翼七骑士团/贝尔卡特&克斯克斯
防御盾牌	3	我方受到的通常攻击的RATE降低50%（持续敌我双方共计5个行动回数）	阿尔巴/莉比耶尔/连德拉
幸运盾牌	2	5%的几率我方受到的通常攻击的RATE降低50%	萨娜蕾/拉吉/法理拉/萨克罗
逆境声援	3	我方濒死状态时受到的通常攻击的RATE降低20%	卡布里欧&杰莱特/岭河&铃里/妮亚&帕丝
唤起注意	4	我方受到的背面通常攻击RATE降低40%	佩戈/司陶特/赫洁尔
无名护法阵	2	我方受到的无属性魔法攻击的RATE降低50%	绘美&克也/雷纳德/源次/克蕾希雅/威
中毒提升	2	进行毒效果攻击时的毒付加几率上升20%	伊姆兰/基姆兰/卡姆兰/基姆雷&巴连
麻痹提升	2	进行麻痹效果攻击时的麻痹付加几率上升20%	伊格赛尔多/雷奇/蒂娜/爱萝
黑暗提升	2	进行黑暗效果攻击时的黑暗付加几率上升20%	加雷亚诺/比娅/古拉
封印提升	2	进行封印效果攻击时的封印付加几率上升20%	兰多鲁/燕次/基尔费斯/露菲尔
混乱提升	2	进行混乱效果攻击时的混乱付加几率上升20%	洛金兹/爱克谢菈/薇洛洁/梅斗
沉睡提升	2	进行睡眠效果攻击时的睡眠付加几率上升20%	梅莉亚琼/艾莉卡/特莱杰德/奈雅
圣盾	4	我方陷入异常状态的几率减半（异常状态包括毒、麻痹、黑暗、封印、混乱、睡眠）	艾尔/鬼火/丘比/晃晃
警告	1	受到敌人来自侧面、背面的攻击时，我方角色有8%的几率转向成正对敌人	雷米/捷伊特/缇耶
恐吓攻击	1	5%的几率阻止敌人进行反击	莱丝卡/格尔妲/欧司
封锁行动	2	以特殊待机型“封锁”使敌人攻击无效化的几率提升20%	艾司加特/雷欧特/杰弗尔德/法尔杰德/格兰巴特
解除用餐限制	1	料理道具的个数增加1	露切尔
海盗便当	1	剧情战斗开始时获得1个“海盗便当”	凯尔
手工便当	1	剧情战斗开始时获得1个“手工便当”	莱伊/费雅
发现宝藏	1	剧情战斗胜利后获得特殊的奖励	哈萨哈
提升财运	1	作为战斗报酬获得的金钱+10%	哥杰尔/费兹/莱美
战技指导	1	作为战斗报酬获得的经验值+10%	雷特/爱德斯/金加/佛特
勇者传记	1	作为战斗报酬获得的经验值根据通关次数发生倍率变化（1周目:1.5倍、2周目:2倍、3周目:2.5倍、4周目:3倍、5周目:4倍）	召唤之夜/召唤之夜2/召唤之夜3/召唤之夜4/召唤之夜5

★ 召唤术

召唤术可以理解为游戏中的魔法，同时也是召唤兽们所使用的技能。召唤术按照使用方式以及功能的不同，可以分为攻击召唤术、回复召唤术、附身召唤术以及单位化召唤四种，下面分别详细讲解一下这四种召唤术。

攻击召唤术：攻击召唤术即能够直接给予敌人伤害的召唤术，每个攻击召唤术都会拥有一个基础威力，但这并不是其所能造成的实际伤害，实际伤害会根据使用者的 MAT 以及被施法者的 MDE 所变动，玩家可以根据角色进行攻击前的信息界面来判断实际的伤害量。

回复召唤术：回复类召唤术能够对范围内的我方角色进行治疗，被治疗的角色不仅能够回复一定量的 HP，异常状态也会一并被解除。回复召唤术对于 HP 的回复量会受到使用者 MAT 的影响，但异常状态的治疗效果则是必定会发生的。

附身召唤术：如果用一种通俗易懂的方式来解释附身召唤术的话，就是让召唤者附身在一个目标对象上，并以此产生 Buff 效果或 Debuff 效果。被释放附身召唤术的角色，会根据效果的不同而获得状态数值的上升或下降，并且有可能被附加异常状态。在释放了附身召唤术之后，玩家便无法实用已经被附身后的召唤兽的其他召唤术了。在附身召唤术产生效果的数回合后，玩家能够通过特殊指令“净化仪式”来解除附身效果。如不进行解除的话，附身效果将一直持续到施术者被打倒。

单位化召唤：顾名思义，单位化召唤便是将召唤兽变成单位化单位。一场战斗中最多能够单位化四只召唤兽，单位化后的召唤兽的行动能够由玩家来控制，并且可以使用与其他角色一样的指令环上的指令。不过并非每一只召唤兽都能被单位化，而且想要使用单位化召唤兽的召唤术，必须让角色习得名为“单位化召唤”的职业技能。换言之，只有特定的角色才能够对特定的召唤兽进行单位化。不过由于召唤兽实力并不算弱，有的时候能够用来当靶子分担火力，进行让可习得的角色进行学习是十分有必要的。

召唤辅助

召唤辅助也是系列的经典系统之一了，玩家可以在指令环的召唤术指令中选择该指令，之后便可以在准备使用召唤术的角色周围选择 1~7 名其他进行召唤辅助的角色，之后在进行召唤术的释放。使用了召唤辅助后，参与召唤辅助的角色 MP 都会减少 10 点，不过召唤术的强度也会根据参与召唤辅助的人数按比例得到相应的强化。强化内容包括了威力上升、消费 MP 减少以及射程提升。当角色可使用的召唤术不够强力或射程不够时，利用召唤辅助进行强化来先发制敌也是一个不错的选择。

召唤爆发

主线流程第 7 章才会解锁的系统，当任意两名角色相邻并且满足发动召唤爆发的条件时，选择指令盘上的“召唤爆发”指令再选择共同发动的同伴后即可使用召唤爆发。召唤爆发属于高伤害并且大范围的强力合体召唤术必杀技，参与召唤爆发的角色将会消耗 50%~75% 不等的 MP。召唤爆发的种类会根据角色搭配以及属性搭配的不同而发生变化，不同的召唤爆发也具备着不同的效果。

召唤爆发的召唤兽分为低阶与高阶两种，而每种召唤兽能使用出的召唤术又分为普通召唤术与特殊召唤术两种。低阶普通召唤术需要两名参与者能够使用 B 阶级以下对应属性的召唤石，并且作为参与者的职业类型要满足要求。而要发动低阶特别召唤术，除了需要具备低阶普通召唤术所需要的条件外，还需要具备特殊条件。如果参与者需要物理类型的话，则必须发动者的 HP 在 21% 以下；如果参与者为魔法类型的话，则需要当前行动回数为 7 的倍数。

高阶召唤术的发动条件较为苛刻，首先需要发动者以及参与者的好感度都在 3 以上，其次需要这两名角色对应属性的召唤石都在 A 以上。而要发动高阶特殊召唤术的话，则在以上条件的基础上，如果参与者为物理类型的角色的话，则需要两人 MP 之和的尾数为 7；如果参与者是魔法类型的话，则需要两人的 HP 均在 25% 以下。

流程指引

第1章 从天而降的勇者

VS 失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	使用召唤术击破1名以上敌人

关卡要点：本战是游戏最开始的教学关卡，用于熟悉角色的移动方式以及召唤术的使用方法。我方角色只有 2 人，不过敌人的实力不算强劲，分散行动用普通攻击就能解决。一定行动回数后会触发剧情并且解锁召唤术的使用，为了达成勇气指令，玩家可以对一个残血的敌方单位使用召唤术，以确保能够将其击破。

第2章 海盗与天使与迷途者

VS 梅特鲁巴的失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	全部出击角色击破1名以上敌人

关卡要点：本战开始后亚梅尔和凯尔作为 GUEST 角色加入我方，GUEST 角色可谓十分强力，但击败敌人后无法获得技能点。不过由于我方角色的出击位置相隔较远，再加上有勇气指令，因此还是建议用他们二人对付附近的敌人，另外两名角色则负责清理出击点附近敌人以及获取岔路中的宝箱。本关勇气指令的重点在于不擅长进攻的支援型角色亚梅尔，建议留下一个残血敌人让她进行补刀。

第3章 顽固的剑

VS 路法伊德率领的黑旅团士兵

胜利条件	击破路法伊德
失败条件	拉裘或亚媞撤退
勇气指令	1、5次行动以内让拉裘接近亚媞
	2、5次行动以内击破至少1名敌人
	3、使用亚媞或拉裘击破路法伊德

关卡要点：本战开始后拉裘能够使用特殊能力“强化之术”，使用该能力不仅能够使得行动次数增加，还能无视高低差进行移动。可以在初次行动后立刻使用，之后直接移动上高台接近被孤立了的亚媞以完成勇气指令 1。之后迅速让另外的同伴解决掉一名敌人即可达成勇气指令 2。

此时高台上有拉裘与亚媞两人，推荐先让他们开宝箱以及清理杂兵，暂时不要去招惹路法伊德。亚媞具备特殊能力“拔剑觉醒”，使用后不仅能够使全能力得到提升，还能恢复 HP、MP 以及异常状态，建议在状态不好时进行使用。下层的同伴可以一边清理敌人一边推进，敌人中的法师攻击伤害较高，建议用召唤术优先解决掉。关卡右下的银宝箱中能够获得“石雕地基”，是用来架起垫脚石的重要召唤兽，建议优先取得。清理完杂兵后便可围攻路法伊德，记得最后让拉裘或亚媞击破路法伊德以达成勇气指令 3。

第4章 魔王来袭！

VS 魔王勇人

胜利条件	击破魔王勇人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、全部出击角色未进入过“濒死”状态
	2、由我方援军击破魔王勇人

关卡要点：由于勇气指令中需要全部我方角色未进入过濒死状态，也就是说不能有我方角色的 HP 降低至 25% 以下。因此建议在关卡开始前先在商店购买一定数量的回复道具，以备不时之需。本战中较为强力的敌人为恶魔兵，建议优先将它们解决掉。一定行动回数后，绫会作为 GUEST 角色增援登场。她的等级很高，并且拥有强力的召唤兽，不过由于不擅长普通攻击，而召唤术消耗的 MP 又较多，所以建议先让她远离魔王勇人，而我方同伴此时也以最快速度与绫合流。勇气指令需要用绫击破魔王勇人，不过她能够使用强力的召唤术，勇人半血左右时，即可利用召唤术将其击破，十分轻松。

第5章 被囚禁的偏执者

战斗1：VS 伊欧斯率领的黑旅团士兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、路法伊德不对伊欧斯进行攻击
	2、敌我双方合计50次行动内获得胜利

关卡要点：本战整体难度不高，敌人中的法师会对我方施加“沉默”的异常状态，建议优先消灭掉。伊欧斯会主动对路法伊德发起进攻，因此要达成路法伊德不对伊欧斯进行攻击的勇气指令的话，就必须将路法伊德的待机型改为防御。勇气指令 2 要求玩家在 50 次行动内过关，如果想要回收宝箱的话，那么该条件很难达成，需要利用拉裘的特殊能力“强化之术”来增加行动次数。

战斗2：VS 伐剑伊斯拉率领的蜘蛛尖兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、全部出击角色击破1名以上敌人
	2、使用亚媞击破伐剑伊斯拉

关卡要点：本战有很多蜘蛛尖兵，它们的攻击力虽然不高，但是比较耐打，并且对于属性攻击具备抗性，建议用无属性的召唤术来对付。勇气指令 1 要求全部出击角色击破 1 名以上敌人，因此可以减少本战的出击角色，这样达成起来就较为轻松了。

为了达成勇气指令 2，记得让亚媞来收拾掉伐剑伊斯拉，进入“拔剑觉醒”状态后就能轻松将伐剑伊斯拉解决了，不过为了防止队友用反击误将目标敌人打败，记得把周围队友的待机型改为防御。

第6章 麻烦的她

VS 失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	全部出击角色击破1名以上敌人

关卡要点：艾姆路线的第一关，此时之前章节中的角色会暂时无法使用。本战的出击角色只有艾姆与夏美二人，当然敌人的强度也不算高。由于艾姆能够进行远程攻击，因此可以用她从远处磨血，再用夏美用近战终结敌人。此外，由于本战我方角色较少，因此如果玩家想要回收宝箱的话，建议将杂兵清理得差不多之后再进行回收。

第7章 安稳啊，再会吧

战斗1：VS 失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	使用召唤爆发击破1名以上敌人

关卡要点：最初只有艾姆一人，可以先利用远程攻击对付一下出击地点附近的敌人。一定行动回数后，夏美便会作为增援登场。此时便可以使用召唤爆发了，由于召唤爆发会消耗大量的 MP，因此建议尽量保证有复数敌人在范围内时再进行使用。确保使用召唤爆发击破至少 1 名敌人，即可达成本关的勇气指令。

战斗2：VS 蜘蛛尖兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	艾姆击破3名以上敌人

关卡要点：本关的地形较为复杂，出现了流沙地形。当角色站在流沙中时，移动力会固定变为 2 格，并且会被流沙推向地图边缘。当被流沙推下平台后，则会回到出击位置。而想

要到达敌人所在的区域，必须通过流沙地形。此时要利用岩石作为屏障，移动到在流沙流动方向与岩石保持同一直线时，即可保证不被流沙冲走。此外，玩家也可以考虑召唤障碍物放置在特定位置，以防止角色被冲走。

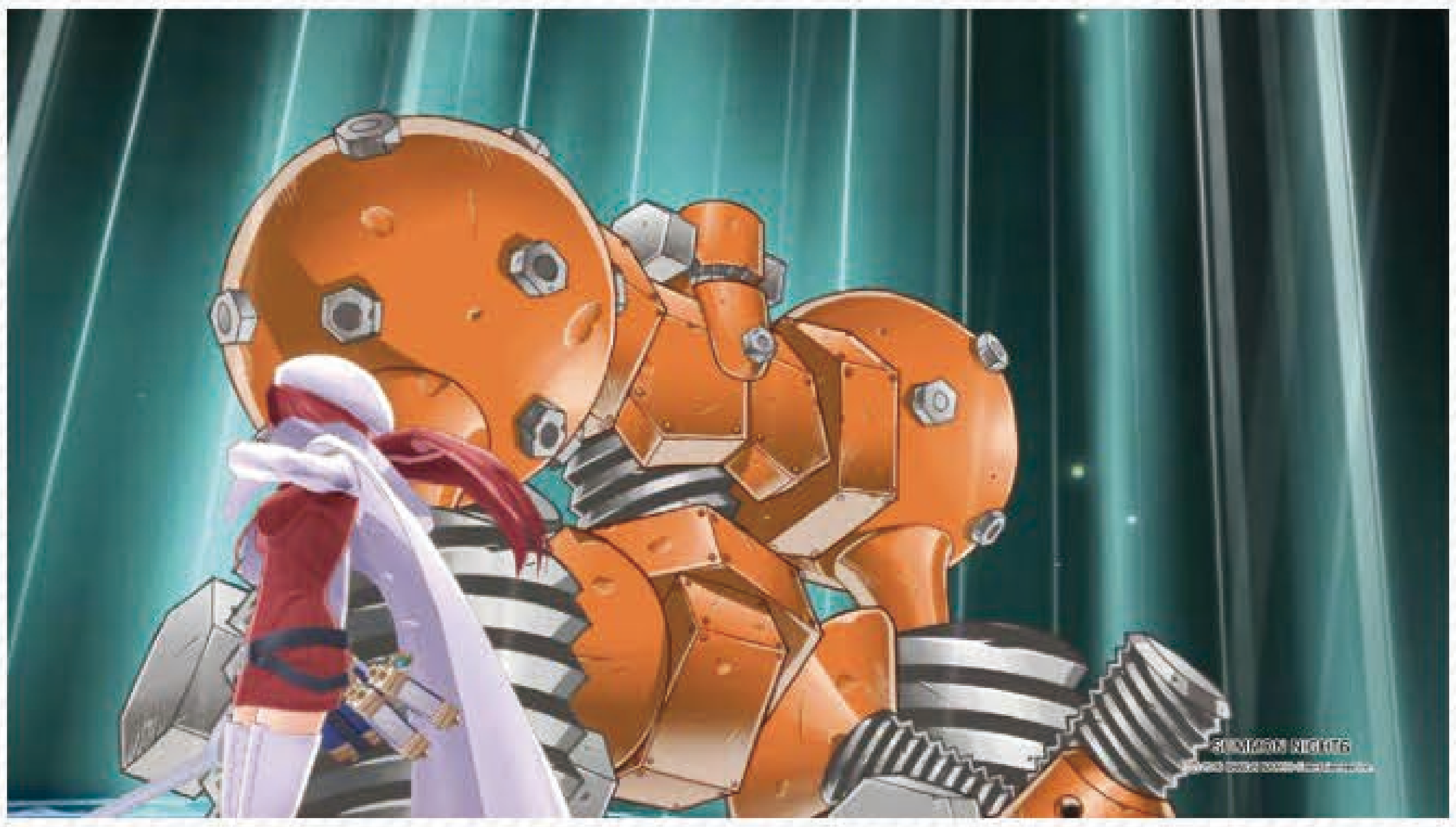
本战需要让艾姆击破 3 名以上的敌人，可以将她移动到流沙中央的平台上，利用远程攻击可以轻松实现。场景中的仙人掌被破坏后，会让周围 4 格内的单位陷入异常状态，黄色仙人掌为麻痹状态，紫色则为毒状态。等敌人在仙人掌旁时，让艾姆用远程攻击进行破坏，即可让它们陷入异常状态之中。

第8章 暗机狂乱

VS 卡农

胜利条件	击破卡农
失败条件	艾姆或耐斯提被击退
勇气指令	1、艾姆使用特殊能力“守护之术”
	2、全部出击角色未进入过“濒死”状态
	3、使用耐斯提击破卡农

关卡要点：本战首先需要确保艾姆与耐斯提的安全，耐斯提一开始会被敌人包围，可以先让他与大部队合流。由于艾姆的特殊能力“守护之术”得到了解禁，能够提高自己以外的我方单位的状态值，不过效果中艾姆本人是无法行动的。因此，本战可以考虑让艾姆乖乖加BUFF,使用过一次“守护之术”后，同时也可以达成本关的勇气指令。其余角色可以从敌人较多的右侧到路向上进攻，注意多用召唤术进行攻击，尽量不要给敌人反击的机会，避免被打入濒死状态。最后，记得把卡农留给耐斯提解决，以便达成本关的勇气指令 3。



第9章 汝不应欺骗

VS 雷姆・梅吉特斯

胜利条件	击破梅吉特斯
失败条件	艾姆被击退
勇气指令	1、使用3人以上的召唤辅助击破1名敌人
	2、使用我方援军击破梅吉特斯

关卡要点：初期只有艾姆一人，此时可以先在原地对付附近的敌人，等待我方大部队登场。大部队登场后，建议先趁角色站位比较集中时，使用一次 3 人以上参加召唤辅助的召唤术，以达成勇气指令 1。再经过几个行动回数，藤矢会作为我方援军登场，他的等级很高，普通攻击很强，并且能使用强力的召唤术，用他来击破 BOSS 梅吉特斯基本不成问题，顺便可以达成本关的勇气指令 2。

第10章 凶剑与魔剑

战斗1：VS 山贼们

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用卡农击破3名以上敌人
	2、敌我双方合计50次行动内获得胜利

关卡要点：本战没有什么特别的难点，需要注意的是攻击力较高的斧战士，以及会使用远程攻击的弓战士，建议利用召唤术来对付他们。勇气指令 1 需要用卡农击破 3 名以上敌人，可以在敌人位置较为集中时，用召唤爆发一次性击破 3 名敌人。而如果要达成勇气指令 2 的话，就需要放弃回收宝箱直接过关。当然,玩家也可以优先回收宝箱，等后期重玩关卡时再来达成。

战斗2：VS 巴诺萨

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、击破10名以上敌人
	2、我方援军击破巴诺萨

关卡要点：本战敌人会无限增援，因此必须快速将身为 BOSS 的巴诺萨打败。不过由于需要达成勇气指令 1，因此还是需要利用召唤爆发或召唤术快速清理一些杂兵。而要达成勇气指令 2，则必须让作为援军登场的雷克斯来击破巴诺萨，雷克斯能够使用特殊能力“拔剑觉醒”来提升自身能力，可以在觉醒状态下轻松终结巴诺萨。

第11章 过去与未来的邂逅

VS 失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	使用召唤辅助击破1名以上敌人

关卡要点：本关只有 3 名角色可用，建议在开始之前先在商店购买一些回复药。本战的杂兵都是一些实力较弱的召唤兽，不过身为 BOSS 的希波斯・塔玛斯实力较为强劲，建议把它留到最后，再用召唤辅助或召唤爆发来对付。建议利用召唤辅助后的召唤术来解决掉 BOSS，顺便能够达成本关的勇气指令。

第12章 缝缝补补的世界

VS 费雅&赛龙

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用丽歇尔击破赛龙
	2、使用莱伊击破费雅

关卡要点：本战的敌人只有赛龙与费雅二人，所以想要回收宝箱的话，就必须先忽略二人的攻击，迅速前往宝箱的所在地。要达成两个勇气指令，就必须分别用丽歇尔击破赛龙，用莱伊击破费雅。二人的 HP 都不算多，只要注意不要让不相干的角色用反击把敌人击倒便可。

第13章 管理者的选择

战斗1：VS 蜘蛛尖兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、敌我双方合计50次行动内获得胜利
	2、使用召唤术全灭敌人

关卡要点：本战想要单纯过关的话并不困难，不过想要达成勇气指令 1 的话，仍然需要仔细规划一下行动。建议不要让 8 人出战，这样可能会让行动力较差的角色浪费行动次数。可以考虑让拉裘出战，这样就能依靠特殊技能“强化之术”增加行动次数赶超敌人了。此外，本战的勇气指令 2 要求玩家使用召唤术来全灭敌人，推荐直接使用召唤爆发来对范围内的敌人进行攻击，这样还能让 MP 的利用率最大化，不至于造成浪费。

战斗2：VS 蜘蛛尖兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、敌我双方合计20次行动内击破1名以上敌方增援
	2、减缓蜘蛛尖兵头目的行动速度

关卡要点：本战的勇气指令 1 算是一个难点，由于敌人的增援会在高台上登场，而要用正常方法走上高台则需要绕路。因此，这里需要玩家使用无属性召唤石“石雕地基”来制造一个用于垫脚的台阶，这样就能快速到达高台上了。为了快速达成目标，建议直接用召唤爆发来打倒敌方增援。此外。减少出击人数也可以防止行动回数被浪费。

蜘蛛尖兵头目是本战的 BOSS，不过伊斯特会在其后方作为增援登场，他的特殊技能“停滞之术”可以减缓敌人的行动速度，可以对 BOSS 使用，顺便还能达成勇气指令 2。为了避免伊斯特被围攻，此时要让我方同伴迅速赶往 BOSS 处进行支援，合力围攻 BOSS 就能将其轻易打倒。

第14章 在还未相识的你身边

战斗1：VS 失散召唤兽

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	全部出击角色未进入过“濒死”状态

关卡要点：本战没有什么特别的难点，勇气指令的获得需要让全部出击角色未进入过“濒死”状态，可以让艾姆出击，并用她的特殊技能为全队出击角色提高防御力，以减轻受到的伤害。此外，注意不要让防御力较低的角色出击。敌人中的希波斯·塔玛斯实力较为强劲，要留意它的范围毒攻击，建议在远处利用召唤术解决。此外，本关的宝箱位置也较为独特，建议用远程攻击来打开。

战斗2：VS 冥土坏人

胜利条件	全灭敌人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用弗尔斯或凯尔击破坏人艾尔斯特
	2、凯尔未进入过“濒死”状态

关卡要点：本战的敌人实力较之前提升了不少，行动需要更为小心。敌方的召唤师是需要注意的敌人，建议用速度较高的角色或拉裘的特殊能力增加行动回数，快速将他们解决掉。勇气指令 1 需要用弗尔斯或凯尔击破坏人艾尔斯特，但勇气指令 2 要求凯尔不能进入“濒死”状态，因此还是让弗尔斯来终结艾尔斯特较为妥当。注意艾尔斯特会使用远距离攻击，建议用召唤术削弱其体力，再让弗尔斯迅速将其击破，不要给他攻击与反击的机会。

第15章 死神的倒影

战斗1：VS 伐剑伊欧斯率领的帝国军

胜利条件	全灭敌人
失败条件	伊斯拉被击退
勇气指令	1、使用艾兹莉亚击破5名以上敌人
	2、伊斯拉未进入过“濒死”状态
	3、使用雷克斯或亚媞击破伐剑伊斯拉

关卡要点：本战记得让雷克斯或亚媞出击，由于勇气指令和失败条件都和伊斯拉的生存有关，因此开场就让伊斯拉与大部队合流是十分有必要的。可以将伊斯拉的待机型改为防御，来提高她的生存能力。本战的敌人数量不算多，要让艾兹莉亚击破 5 名敌人以达成勇气指令 1 的话，就必须利用召唤爆发。可以先用其他角色将 5 名敌人吸引在一起，将他们打至残血后，再让艾兹莉亚与另一名角色发动召唤爆发将他们击破。而要达成勇气指令 3，可以先清理干净伐剑伊斯拉以外的杂兵，之后让雷克斯或亚媞进入拔剑觉醒状态，依靠召唤爆发或召唤辅助，想要用雷克斯或亚媞解决他并非难事。

战斗2：VS 伐剑雷克斯&伐剑亚

胜利条件	击破伐剑雷克斯以及伐剑亚媞
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用雷克斯与亚媞总计击破8名以上敌人
	2、使用雷克斯或亚媞击破伐剑者们

关卡要点：本战有不少敌人会让我方角色进入麻痹状态，建议准备好回复异常状态的道具，或是让能够使用回复异常状态召唤术的角色出击。BOSS 所在的地形会出现紫色的重力地形以及绿色的电气地形，重力地形会降低角色的移动力，而电气地形会让角色受到伤害。要解除这些地形效果，就必须让一名角色站上出击点旁的传送装置，并且通过之后的几个传送装置传送到最深处，再将深处的两个开关破坏。

本战的敌人数量不多，想要达成勇气指令 1，就必须让雷克斯与亚媞击破所有的敌人，记得让这两名角色出击。为了防止误伤，可以将其他角色的待机型全部改成防御。雷克斯与伐剑亚媞虽然实力强劲，但是依然不是强力召唤术的对手，依靠召唤爆发即可轻松解决。

第16章 王者间的混战

VS 魔王勇人

胜利条件	击破魔王勇人
失败条件	拉裘或艾姆被击退
勇气指令	1、使用拉裘与艾姆总计击破8名以上敌人
	2、使用藤矢击破魔王勇人

关卡要点：本战的难点在于地图左上的强敌“砂棺王”，它的攻击力很高，建议找准机会让我方角色合力将其打败，不要留给它进攻的机会。勇气指令1要求拉裘与艾姆总计击破8名以上敌人，因此需要让他们作为主攻手，不过作为两名主角，他们的实力都较为强劲，而且玩家一般都会着重培养，所以达成条件并不成问题。

经过一定的行动回数后，藤矢会在魔王勇人的右侧登场。虽然他的实力强劲，但为了避免被击破的意外，还是推荐先在原地等待，让大部队来削减勇人的HP，最后再用藤矢补刀即可。

第17章 照亮黑暗的明光

VS 冥土坏人&傀儡斯加雷尔

胜利条件	击破坏人艾尔斯特
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、不对傀儡斯加雷尔进行攻击
	2、使用艾尔珈击破坏人艾尔斯特

关卡要点：本战的可移动空间较为狭小，因此推荐让MP较高且擅长召唤术的角色出击，以召唤术作为主要的攻击手段。由于只需要击破艾尔斯特即可过关，而艾尔斯特位于高台上的最深处，正常走的话需要花上很长时间。这里建议直接在高台旁搭建用于垫脚的土台，之后直接可以直接站在土台上用召唤术对付艾尔斯特，这样还可以避免误伤到傀儡斯加雷尔，达成勇气指令1。

一定回合数后艾尔珈会在艾尔斯特附近登场，此时可以先用召唤术削减艾尔斯特的HP，最后用艾尔珈终结他，这样便可达成本战的勇气指令2。

第18章 名为羁绊的代偿

战斗1：VS 蜘蛛尖兵

胜利条件	全灭敌人
失败条件	吉恩或勇人被击退
勇气指令	1、勇人未受到任何伤害
	2、吉恩的HP未低至50%以下

关卡要点：本战需要依靠吉恩与勇人击破5个蜘蛛尖兵，由于勇气指令1要求勇人不要受到任何伤害，因此必须让他远离敌人。注意蜘蛛尖兵的攻击范围最多有3格，尽量让他与敌人的距离保持在3格以外，可以让他去回收宝箱。吉恩的实力强劲，一人单挑本战的所有敌人不成问题，不过要注意不能让他的HP低于50%，以便达成勇气指令2。

战斗2：VS 伐剑雷克斯率领的蜘蛛尖兵

胜利条件	击破伐剑雷克斯
失败条件	吉恩被击退
勇气指令	1、吉恩的HP未低至50%以下
	2、发动3人以上的召唤辅助击破伐剑雷克斯

关卡要点：敌人的数量不算多，但开场时只有吉恩一人，由于本战的勇气指令与失败条件都与吉恩的生存状态有关，因此不能让他冒然进攻，并且将其待机型改成防御系的，之后等待大部队的支援。数个行动回数后大部队登场，之后的战斗就变得轻松很多了，记得使用3人以上参与的召唤辅助来击破伐剑雷克斯，以达成本战的勇气指令2。

外传1 暴力男与失控女

VS 亚特修率领的鲜红锁链

胜利条件	击破亚特修
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用卢耶莉击破5名以上敌人
	2、使用弗尔斯或卢耶莉击破亚特修

关卡要点：第18章至第22章期间，在据点中的“凯尔的海盗船”观看事件“异世界调停机构搜索记录”后即可进入此外传。本战的敌人中有较多的召唤师，建议让MDF较高的角色出战。亚特修擅长使用范围3格的远距离攻击，接近时需要注意我方角色的站位。为了达成勇气指令1，需要让队友保护好卢耶莉，尽量用召唤术将敌人打至残血，再用卢耶莉进行补刀，注意不要让其单枪匹马突入敌阵，这样很容易陷入被围攻的境地。由于要达成勇气指令1，可以顺便让卢耶莉对亚特修进行补刀，以便达成本关的勇气指令2。

第19章 夺回那一天！

VS 艾尔斯特

胜利条件	击破坏人艾尔斯特
失败条件	弗尔斯或艾尔珈被击退
勇气指令	1、使用弗尔斯与艾尔珈总计击破10名以上敌人
	2、使用弗尔斯或艾尔珈击破坏人艾尔斯特

关卡要点：本战再次出现了电气地形与重力地形，依然需要利用传送装置传送至最深处，并且对开关进行破坏。本战的敌人共有10名，而勇气指令1需要用弗尔斯与艾尔珈总计击破10名以上敌人，因此要用这两名角色击破本战中所有的敌人，因此建议将此二人以外的待机型改为防御。可以让所有角色抱团行动，其他角色削减敌人的HP，再让弗尔斯与艾尔珈进行补刀即可。

外传2 山岭的怪物

VS 波姆尼特

胜利条件	击破亚特修
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、只让女性角色出击并且取得胜利
	2、使用丽歇尔击破波姆尼特

关卡要点：第19章至第21章间，在据点的面影亭观看特殊事件后即可进入本外传。为了达成本战的勇气指令1，必须让出击角色全部为女性角色，可以事先提升一下主力女性角色的等级。本战推荐慢慢推进，优先清理掉杂兵。波姆尼特的攻击力很高，技能也是威力十足。因此，推荐玩家抱团围攻她，记得让丽歇尔给予其最后一击，以便达成本关的勇气指令2。

第20章 来自绝望牢笼中

VS 伐剑伊斯拉

胜利条件	击破伐剑伊斯拉
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用莱伊、费雅、吉恩总计击破10名以上敌人
	2、使用雷克斯、亚媞或艾兹莉亚击破伐剑伊斯拉

关卡要点：本战只需要击破伐剑伊斯拉即可过关，而且经过一定的行动回数后，会有敌方增援于地图左上方出现。因此，尽快将伐剑伊斯拉击破过关才是良策。不过想要达成本战的勇气指令1的话，则必须对付左上方的增援，因为初期的敌人只有8名，满足不了击破10名敌人的需求。此外，由于要达成勇气指令2的话，还需要让雷克斯、亚媞以及艾兹莉亚中的任一人击破伐剑伊斯拉，注意不能让勇气指令1涉及到的我方角色击破伐剑伊斯拉。

第21章 可笑的真相

VS 雷姆·梅吉特斯&藤矢

胜利条件	击破梅吉特斯与藤矢
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、藤矢使用了1次以上瞬连斩
	2、同时击破梅吉特斯与藤矢

关卡要点：本战的敌人大部分都拥有机属性耐性，需要注意。敌人的主要弱点属性为灵，建议用灵属性召唤术来对付。战斗开始后可以让我方角色兵分两路，左侧有着用于回复MP的装置，而右侧有着回复HP的装置。本战的目标是击破地图深处中央的梅吉特斯与藤矢，不过如果要达成勇气指令2的话，就要同时削弱2人的HP,将他们都打至残血后，再用召唤爆发等范围型召唤术同时击破。此外，勇气指令1需要藤矢使用1次瞬连斩，可以在其周围配置2到3名角色，并将待机型改为防御，之后等待对付使用该招式即可。

第22章 在理智与狂乱的彼岸

VS 魔王勇人

胜利条件	击破魔王勇人
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用绫、藤矢、夏美总计击破10名以上敌人
	2、使用绫击破魔王勇人

关卡要点：本战的地图中央夹着一条河流，建议直接用召唤术来对付远处的敌人。魔王勇人会不断在地图上召唤出召唤兽，如果想要快速过关的话，迅速赶到其身边将其击破便可。不过由于需要达成勇气指令1，因此还是可以先等待他召唤一定数量的召唤兽。待勇气指令1达成后，记得让绫给予魔王勇人最后一击，以便达成勇气指令2。

第23章 摇篮期的终局

VS 伐剑雷克斯&伐剑亚

胜利条件	击破伐剑雷克斯以及伐剑亚媞
失败条件	我方被全灭
勇气指令	1、使用雷克斯击破伐剑雷克斯
	2、使用亚媞击破伐剑亚媞

关卡要点：本战的地图上会出现蜘蛛丝，角色在蜘蛛丝上时移动力会减1，需要注意。此外，地图上还会有3个茧，这些茧会不断召唤蜘蛛尖兵作为敌方增援。因此，在关卡开始时，就要让队伍兵分两路行动，并且以破坏掉茧作为最优先目标。伐剑雷克斯与伐剑亚媞分别位于地图的右侧与左侧，注意把雷克斯与亚媞分别分派到对应的路线上，以便达成本关的勇气指令。

第24章 择取的未来

VS 艾姆（以拉裘为主角）

胜利条件	击破艾姆
失败条件	拉裘被击退
勇气指令	1、伊斯特使用过一次“停滞之术”
	2、艾姆未使用过“爆裂射击”
	3、使用拉裘击破艾姆

关卡要点：以拉裘为主角的话，本关就需要对付另一名主角艾姆。敌人除了艾姆外，还有10个蜘蛛尖兵，注意优先把这些杂兵解决，之后再对付艾姆并非难事。本关的勇气指令达成起来也十分简单，勇气指令1必须让伊斯特出击，之后让他使用一次特殊技能“停滞之术”即可达成。要达成勇气指令2，需要注意不要让艾姆使用攻击技能“爆裂射击”，进入她的攻击范围后就要尽快解决掉她。而要达成勇气指令3，只需要让拉裘对艾姆进行最后的补刀即可。

VS 拉裘（以艾姆为主角）

胜利条件	击破拉裘
失败条件	艾姆被击退
勇气指令	1、伊斯特使用过一次“停滞之术”
	2、拉裘未使用过“下坠突刺”
	3、使用艾姆击破拉裘

关卡要点：如果玩家是以艾姆为主角的话，那么本战的敌人将会变为拉裘。不过敌人配置和上文所述一样，打法以及勇气指令的达成方法也类似。需要注意的是勇气指令2,“下坠突刺”的攻击范围是1格，直接用远程攻击来对付他便可。

最终章 幻想的结束与新的开始

VS 异识体

胜利条件	击破异识体
失败条件	我方被全灭
勇气指令	无

关卡要点：主线流程的最终战，本关并没有宝箱也没有勇气指令，玩家只需要击破身为最终BOSS的异识体即可过关。BOSS会使用范围攻击，注意角色的站位不要过于密集。建议让ATK较高的角色作为主攻手，尽量用物理攻击来对付它，角色等级与能力足够高的话，能够将其轻松击败。

全召唤夜书页获得方法一览

从关卡中获得的书页列表

需要通过战斗来获得的书页是不会错过的，如果有遗漏的话，只需重玩对应的关卡并且达成对应的条件即可，下表可供各位玩家参考。

书页名称	对应关卡	获得方式
玛格纳	1–1	达成勇气指令
夏姆洛克	1–1	获得S级评价
亚梅尔	2–1	宝箱
哈萨哈	2–1	自由战斗：VS淘气召唤兽（星陨平原）
莫	2–1	获得S级评价
凯尔	2–1	达成勇气指令
路法伊德	3–1	宝箱
连德拉	3–1	获得S级评价
亚媞	3–1	达成勇气指令
芙洛媞	4–1	获得S级评价
召唤之夜3	4–1	装备伙伴技能“发现宝藏”完成关卡
绫	4–1	达成勇气指令
雷西	5–1	自由战斗：VS梅特鲁巴の幻兽2（幻兽界村落）
克拉蕾特	5–1	自由战斗：VS淘气召唤兽（迷雾森林）
召唤之夜2	5–1	获得S级评价
伊欧斯	5–1	达成勇气指令
管理官小姐	5–2	宝箱
阿丽洁	5–2	获得S级评价
克拉尔	5–2	达成勇气指令
凯西丝	6–1	获得S级评价
风峰	7–1	达成勇气指令
夏美	7–1	获得S级评价
琉葛	7–2	达成勇气指令
托莉丝	7–2	获得S级评价
巴雷尔	8–1	自由战斗：VS淘气召唤兽（流沙谷）
卡农	8–1	宝箱
凯伊娜	8–1	获得S级评价
克蔓	8–1	装备伙伴技能“发现宝藏”完成关卡
耐斯提	8–1	达成勇气指令
葛柔	9–1	自由战斗：VS希尔坦的鬼・妖怪2（鬼神谷）
藤矢	9–1	宝箱
雷姆	9–1	获得S级评价
露切尔	10–1	自由战斗：VS淘气召唤兽（圣地の森）
齐尔	10–1	宝箱
召唤之夜	10–1	获得S级评价
巴诺萨	10–2	宝箱
梅特欧拉	10–2	获得S级评价
雷克斯	10–2	达成勇气指令
莱伊	11–1	宝箱
蓓里耶	11–1	获得S级评价
弗尔斯	11–1	达成勇气指令
琉姆	12–1	自由战斗：VS恶行召唤兽（涓流旷野）
召唤之夜4	12–1	获得S级评价
费雅	12–1	达成勇气指令
赛龙	12–1	达成勇气指令
米尔莉夫	13–1	自由战斗：VS塞普雷斯的恶魔・魔精2（灵界村落）
特尔克	13–1	自由战斗：VS塞普雷斯的恶魔・魔精2（灵界村落）
葛丸	13–1	获得S级评价
米妮丝	13–2	获得S级评价
艾兹莉亚	13–2	达成勇气指令
史匹妮尔	14–1	自由战斗：VS不法之徒的倒影（涓流旷野）
斯加雷尔	14–1	宝箱
优耶尔	14–1	获得S级评价
雅德	14–1	装备伙伴技能“发现宝藏”完成关卡
燕花	14–2	获得S级评价
索诺拉	14–2	达成勇气指令
雷欧特	15–1	自由战斗：VS淘气召唤兽2（圣地森林）
艾尔金	15–1	获得S级评价
伊斯拉	15–1	达成勇气指令
艾司加特	15–2	获得S级评价
戴斯	16–1	自由战斗：VS罗雷拉尔的机械兵（机界村落）
索尔	16–1	宝箱
威尔	16–1	获得S级评价
召唤之夜5	17–1	获得S级评价
艾尔珈	17–1	达成勇气指令
阳炎	18–1	自由战斗：VS不法之徒的倒影2（流沙谷）
健太郎	18–1	获得S级评价
勇人	18–1	达成勇气指令
吉恩	18–2	宝箱
纳普	18–2	获得S级评价
索肯	19–1	获得S级评价
艾尔斯特	19–1	达成勇气指令
格兰巴特	20–1	自由战斗：VS罗雷拉尔的机械兵2（机界村落）
露希安	20–1	获得S级评价
艾妮希亚	20–1	达成勇气指令
卡利斯	21–1	自由战斗：VS罗雷拉尔的机械兵3（机界村落）
阿古拉巴茵	21–1	获得S级评价
茜	22–1	获得S级评价
帕芙爱尔	23–1	自由战斗：VS假面兵士的倒影
古拉德	23–1	获得S级评价
欧尔德雷克	23–1	装备伙伴技能“发现宝藏”完成关卡
贝尔芙洛	24–1	获得S级评价
奇夫特	24–1	装备伙伴技能“发现宝藏”完成关卡

书页名称	对应关卡	获得方式
卢耶莉	外传1–1	宝箱
希达	外传1–1	获得S级评价
亚特修	外传1–1	达成勇气指令
波姆尼特	外传2–2	宝箱
克拉乌雷	外传2–2	获得S级评价
丽歇尔	外传2–2	达成勇气指令

指派任务获得书页列表

书页名称	对应任务
房东&洁尔帕	击退倒影吧
西瓮	妖怪森林
爱萝、梅梅	被夺去的城寨
萨克罗	沙漠之流
绘美&克也、缇耶	击退蜘蛛尖兵
姆嘉	鬼界的战士们
小梅（梅梅）	弥浸圣地的恶意
模仿大师、伊利亚斯	巨兽操纵者
法尔杰德	冥土使者
毕儒、加雷欧	调查电塔
卡布里欧&杰莱特	恶魔的巢穴
岭河&铃里	踏破大地
妮亚&帕丝、佩戈	灵界陷阱
多兰	斗争的劳斯布鲁格
凯萨斯、菲利浦	残留的记忆
安菲尔	切勿渡桥
法米伊	消逝的骄傲
克伊娜、可可	击退大型兵器
司陶特	滋润肌肤
劳尔、咕迪	讨伐桥头堡
桑铁克	葛雷姆的宝物
萨萝妮、贝尔卡特&克斯克斯	冥土庵
诺依、红翼七骑士团	埋伏的蜘蛛尖兵
拉秀	潜伏祭坛之影
老大、修佳蕾特	机械遗迹调查
弗瑞兹	灵鬼混色
薄荷、弗多	鬼蜘蛛
利普蕾	三界同盟
海涅尔、迪诺	切断蜘蛛丝
金捷路亚、米丝蜜	失散召唤兽大决战

钓鱼指令入手书页列表

此部分不仅给出了与钓鱼指令相关的书页列表，也给出了全钓鱼指令的达成方法，钓竿与钓饵会随着钓鱼指令的完成以及钓鱼等级的提升而不断解锁。而达成了全钓鱼指令后，即可获得全部料理的制作方法。

书页名称	指令名称	达成条件
雷特	捉紧滑溜溜的鱼	钓上鳗鱼了
爱德斯	后花园的鱼	钓上花园鳗了
费兹	迷你圆滚滚	钓上迷你河豚了
源次	虎纹的那家伙	钓上虎河豚了
燕次	虾子那种玩意才钓不到	钓上鲷鱼了
莱拉	就让我剥了你的皮	钓上剥皮鱼了
兰多鲁	带刺地活着	钓上石狗公了
欧契尼	背鳍上有鬼的鱼	钓上鬼石狗公了
奥格	捉住人气者	钓上小丑鱼了
马丁	水底的步行者	钓上三脚鱼了
蓝达	出鞘刀鱼	钓上白带鱼了
威	钓上海底的使者吧	钓上皇带鱼了
里果尔	赌命逆流而上	钓上鲑鱼了
雷奇	艳红	钓上红鲑了
伊格赛尔多	钓上一条王者	钓上鲔鱼了
奈斯尔	或煮或烤	钓上鲭鱼了
基姆兰	鱼界的锻炼	钓上鲣鱼了
龙公主	克服恐怖獠牙	钓上大白鲨了
媛克林	粉碎一切者	钓上锤头鲨了
赛克特	悠哉地漂流中	钓上翻车鱼了
贝可萨&莉妮雅	鱼界的钓师	钓上鮟鱇鱼了
盖姆	受光所引诱	钓上灯笼鱼了
葛克	白色恶魔	钓上鱿鱼了
薇洛洁	深海魔王	钓上大王鱿鱼了
雷纳德	铠甲战士	钓上螃蟹了
坦坦	不开放的话正好	钓上鳖了
柚月	鲜红恶魔	钓上章鱼了
蒂娜	小龙	钓上海马了
艾莉卡	知悉远古者	钓上鹦鹉螺了
洛克	那把剪刀能剪断岩石	钓上龙虾了
米尔萨特	甲壳暴君	钓上大王具足虫了
欧卡	发现一等星	钓上海星了
露菲尔	被钓到了喵	钓上红喵鱼
梅莉亚琼	我是鱼喔喵	钓上蓝喵鱼
雪莉	沉下去喔?	钓上机械翻车鱼了
伊姆兰	铠甲凶鱼	钓上机械鲨了
范克	鱼也是会飞的!	钓上飞鱼了
萨娜蕾	铜鱼的恩惠	钓上铜鱼了
基姆雷&巴连	白银鱼的恩惠	钓上白银鱼了
姆姆	黄金鱼的恩惠	钓上黄金鱼了
玛鲁鲁	钓首脑	钓上海湾之主了
哥杰尔	鱼图鉴（1）	钓上5种不同的鱼
希亚莉	鱼图鉴（2）	钓上10种不同的鱼
爱克谢菈	鱼图鉴（3）	钓上15种不同的鱼
卡姆兰	鱼图鉴（4）	钓上20种不同的鱼
赛萨莉丝	鱼图鉴（5）	钓上25种不同的鱼
细螺牙	鱼图鉴（6）	钓上30种不同的鱼
阿尔巴	鱼图鉴（7）	钓上35种不同的鱼
索蒂娜	鱼图鉴（8）	钓上40种不同的鱼
捷伊特	鱼图鉴（9）	钓上所有种类的鱼
模仿天师	大鱼们（1）	钓上5种鱼的最大尺寸
缇加	大鱼们（2）	钓上10种鱼的最大尺寸
帕纳谢	大鱼们（3）	钓上15种鱼的最大尺寸
艾茵	大鱼们（4）	钓上20种鱼的最大尺寸
比娅	大鱼们（5）	钓上25种鱼的最大尺寸
洛卡斯	大鱼们（6）	钓上30种鱼的最大尺寸
诺瓦	大鱼们（7）	钓上35种鱼的最大尺寸
膨胀螺丝	大鱼们（8）	钓上40种鱼的最大尺寸
雅尔纳蒂塔	大鱼们（9）	钓上所有种类鱼的最大尺寸
克蕾希雅	小鱼们（1）	钓上5种鱼的最小尺寸
泰勒	小鱼们（2）	钓上10种鱼的最小尺寸
琪萨娜	小鱼们（3）	钓上15种鱼的最小尺寸
缪兰斯	小鱼们（4）	钓上20种鱼的最小尺寸
爱尔卡	小鱼们（5）	钓上25种鱼的最小尺寸
特莱杰德	小鱼们（6）	钓上30种鱼的最小尺寸
魔娜缇	小鱼们（7）	钓上35种鱼的最小尺寸
法理拉	小鱼们（8）	钓上40种鱼的最小尺寸
贾里多	小鱼们（9）	钓上所有种类鱼的最小尺寸
金加	量胜于质（1）	钓上10次鱼
欧雷尔	量胜于质（2）	钓上20次鱼
拉吉	量胜于质（3）	钓上30次鱼

书页名称	指令名称	达成条件
贾奇尼	量胜于质（4）	钓上40次鱼
梅斗	量胜于质（5）	钓上50次鱼
缪萝	量胜于质（6）	钓上60次鱼
史旺	量胜于质（7）	钓上70次鱼
涅札&塔可希	量胜于质（8）	钓上80次鱼
利杰德	量胜于质（9）	钓上90次鱼
古拉	量胜于质（10）	钓上100次鱼
艾克斯	首次的失败	初次钓鱼失败
塞希尔	无畏之心	5次钓鱼失败
考拉斯	不屈不挠之心	10次钓鱼失败
佛特	初出茅庐	钓鱼等级达到“钓客”
莱美	累积的经验	钓鱼等级达到“中坚钓客”
雷米	由技术到爱	钓鱼等级达到“钓鱼成疑”
斯巴尔	敏锐的钓竿	钓鱼等级达到“钓鱼能手”
格尔妲	机械般的正确性	钓鱼等级达到“钓鱼机器”
基尔费斯	一甩竿就上钩状态正好	钓鱼等级达到“一甩竿就上钩钓师”
莱丝卡	职业：钓者	钓鱼等级达到“钓鱼专家”
皮雅	爆发的钓竿	钓鱼等级达到“爆钓钓者”
加雷亚诺	崇高的操竿者	钓鱼等级达到“皇家钓者”
莱金	没有我钓不到的鱼	钓鱼等级达到“钓鱼高手”
洛金兹	渔获量会说话	钓鱼等级达到“行动渔船”
奈雅	我正是钓鱼之王	钓鱼等级达到“钓鱼之王”
赛兹	英雄爱鱼	钓鱼等级达到“钓鱼英雄”
费法	那支竿，流星一般	钓鱼等级达到“流星钓者”
露	知晓鱼的一切之人	钓鱼等级达到“行动水族馆”
欧司	穷极钓术之人	钓鱼等级达到“钓圣”
露卡	鱼啊，臣服吧！	钓鱼等级达到“钓鱼皇帝”
压花	传说在此	钓鱼等级达到“传说的钓者”
真玄	人上人	钓鱼等级达到“钓神”

“无限界廊”入手书页列表

下表中的召唤夜书页位于“无限界廊”对应层数的金宝箱之中，需要攻击宝箱进行回收后才能获得，下面给出具体的书页列表供各位玩家参考。

书页名称	对应阶层
艾尔	第1层
鬼火	第2层
雷瓦汀	第3层
普菈媞	第5层
召唤之夜X	第8层
赫洁尔	第9层
米莫萨	第11层
利哈	第12层
莉比耶尔	第13层
普莉莫	第14层
利珍巴昂	第15层
葛兰提德	第16层
法拉	第17层
德伊拉索	第18层
阿尔德	第21层
丘玛	第22层
吉普森	第23层
米蕾特	第24层
格拉姆斯	第27层
晃晃	第29层

书页名称	对应阶层
库琉克	第31层
双纪元	第32层
丘比	第33层
罗斯特	第34层
法尔珍	第35层
杰弗尔德	第36层
薇泽尔	第37层
莉芙莫妮卡	第38层
爱依娜	第39层
艾克斯特伊泽	第40层
阿尔蒂菈	第41层
艾吉	第47层
亚法	第49层
高迪	第51层
铸剑物语2	第52层
起源之石	第53层
雷恩	第54层
铸剑物语	第56层
艾亚	第57层
亚萝耶里	第59层

钓鱼对照表

下面给出每种鱼饵可以钓上的鱼类，以及能够钓上最大、最小尺寸的钓竿供各位玩家参考。需要注意的是，部分鱼类可以用不同的鱼饵钓出，而最大、最小尺寸所对应的钓竿也并非惟一。此外，后期解锁的鱼饵都能钓出一种较为稀有的鱼类，部分稀有鱼类只有在钓鱼等级达到一定程度后才会出现。如果玩家发现稀有鱼一直钓不出的话也不必着急，换上好鱼竿并且不断提升钓鱼等级即可。

鱼饵	名称	最大尺寸对应钓竿	最小尺寸对应钓竿
蚯蚓钓饵	花园鳗	竹竿（25）	大师钓竿（40）
	迷你河豚	粗糙钓竿（10）	竹竿（20）
	虎纹河豚	名人钓竿（50）	大师钓竿（75）
鱼干钓饵	鳗鱼	竹竿（85）	大师钓竿（130）
	剥皮鱼	竹炭竿（20）	竹竿（30）
	石狗公	钓圣之竿（15）	竹炭干（30）
鱿鱼丝钓饵	鱿鱼	粗糙钓竿（15）	竹竿（30）
	鬼石狗公	名人钓竿（20）	竹炭竿（50）
	小丑鱼	竹炭竿（8）	竹竿（12）
	鲑鱼	巨大钓竿（50）	大师钓竿（70）
	红鲑	竹炭竿（65）	力量钓竿（80）
小虾钓饵	鲷鱼	竹炭竿（200）	力量钓竿（300）
	白带鱼	竹炭竿（150）	竹竿（230）
	鲤鱼	竹炭竿（200）	力量钓竿（300）
	螃蟹	粗糙钓竿（5）	晒衣竿（10）
	章鱼	竹竿（40）	大师钓竿（65）
团子钓饵	鲔鱼	粗糙钓竿（20）	晒衣竿（50）
	鲭鱼	竹竿（40）	名人钓竿（90）
	大白鲨	粗糙钓竿（400）	力量钓竿（480）
	龙虾	名人钓竿（25）	力量钓竿（50）
小黄瓜钓饵	皇带鱼	粗糙钓竿（250）	大师钓竿（400）
	海马	粗糙钓竿（5）	晒衣竿（10）
	鹦鹉螺	名人钓竿（15）	力量钓竿（30）
	大王具足虫	竹炭竿（20）	大师钓竿（50）
	海星	竹炭竿（5）	竹竿（10）
马铃薯钓饵	锤头鲨	名人钓竿（300）	力量钓竿（600）
	翻车鱼	竹竿（200）	名人钓竿（350）
	鮟鱇鱼	巨大钓竿（60）	竹竿（100）
	灯笼鱼	竹炭竿（40）	大师钓竿（60）
木天蓼钓饵	三脚鱼	竹炭竿（13）	名人钓竿（35）
	红喵鱼	粗糙钓竿（60）	大师钓竿（90）
	蓝喵鱼	名人钓竿（40）	身经百战的钓竿（50）
	飞鱼	粗糙钓竿（25）	晒衣竿（45）
	铜鱼	竹竿（10）	名人钓竿（20）
白银钓饵	机械翻车鱼	名人钓竿（300）	竹炭竿（400）
	机械鲨	粗糙钓竿（450）	巨大钓竿（550）
	白银鱼	竹炭竿（35）	大师钓竿（50）
	鳖	粗糙钓竿（50）	晒衣竿（70）
黄金钓饵	大王鱿鱼	竹炭竿（600）	大师钓竿（800）
	黄金鱼	名人钓竿（70）	竹炭竿（100）
	海湾之主	名人钓竿（880）	大师钓竿（950）

奖杯指南

奖杯总数	52	铜杯	40	银杯	9	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	80小时
最少通关次数	5
在线奖杯	无
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金攻略

①完成一周目游戏，初次游戏把重点放在勇气指令的达成以及召唤夜书页的收集上。同时，顺便完成无限界廊、钓鱼以及指派任务，收集书页、召唤兽以及料理，将杂项的奖杯解锁。

②装备伙伴技能“勇者传记”开始第二周目到第四周目的游戏，利用“勇者传记”的经验值翻倍快速提升角色等级。着重培养数名主力角色，推荐以男主角为主要培养对象，将这些角色转职为第二种上级职业，并将点数主要加在 SPD 上。此外，还可以顺便补齐主线关卡以及外传的全 S 级评价，依靠高等级角色便能轻松取得。在这一阶段，分别将男女主角与需要进行 6 次夜间交谈的角色之间的夜间交谈全部刷完。

③开始第五周目游戏，在后期备份存档，之后反复进行后期的关卡，直至观看完所有角色的夜间交谈。

奖杯攻略

深刻于魂的心意
白金

解锁条件 获得所有奖杯

从天而降的勇者
铜杯

解锁条件 完成第 1 章

取得方法 流程必定取得。

海盗与天使与迷途者
铜杯

解锁条件 完成第 2 章

取得方法 流程必定取得。

顽固的剑
铜杯

解锁条件 完成第 3 章

取得方法 流程必定取得。

魔王来袭!
铜杯

解锁条件 完成第 4 章

取得方法 流程必定取得。

被囚禁的偏执者
铜杯

解锁条件 完成第 5 章

取得方法 流程必定取得。

麻烦的她
铜杯

解锁条件 完成第 6 章

取得方法 流程必定取得。

安稳啊，再会吧
铜杯

解锁条件 完成第 7 章

取得方法 流程必定取得。

暗机狂乱
铜杯

解锁条件 完成第 8 章

取得方法 流程必定取得。

汝不应欺骗
铜杯

解锁条件 完成第 9 章

取得方法 流程必定取得。

凶剑与魔剑
铜杯

解锁条件 完成第 10 章

取得方法 流程必定取得。

过去与未来的邂逅
铜杯

解锁条件 完成第 11 章

取得方法 流程必定取得。

缝缝补补的世界
铜杯

解锁条件 完成第 12 章

取得方法 流程必定取得。

管理者的选择
铜杯

解锁条件 完成第 13 章

取得方法 流程必定取得。

在还未相识的你身边
铜杯

解锁条件 完成第 14 章

取得方法 流程必定取得。

死神的倒影
铜杯

解锁条件 完成第 15 章

取得方法 流程必定取得。

王者间的混战
铜杯

解锁条件 完成第 16 章

取得方法 流程必定取得。

照亮黑暗的明光
铜杯

解锁条件 完成第 17 章

取得方法 流程必定取得。

名为羁绊的代价
铜杯

解锁条件 完成第 18 章

取得方法 流程必定取得。

夺回那一天!
铜杯

解锁条件 完成第 19 章

取得方法 流程必定取得。

来自绝望牢笼中
铜杯

解锁条件 完成第 20 章

取得方法 流程必定取得。

可笑的真相
铜杯

解锁条件 完成第 21 章

取得方法 流程必定取得。

在理智与狂乱的彼岸
铜杯

解锁条件 完成第 22 章

取得方法 流程必定取得。

摇篮期的终局
铜杯

解锁条件 完成完成第 23 章

取得方法 流程必定取得。

择取的未来
铜杯

解锁条件 完成第 24 章

取得方法 流程必定取得。

幻想的结束与新的开始
铜杯

解锁条件 完成最终章

取得方法 流程必定取得。

山岭的怪物
铜杯

解锁条件 完成外传 1

暴力男与失控女
铜杯

解锁条件 完成外传 2

伊斯特的烦恼
铜杯

解锁条件 完成伊斯特的个人专属结局
取得方法 在第 24 章前，与伊斯特进行过至少 3 次夜间交谈，并且在 24 话结束时选择与伊斯特进行夜间交谈，观看完结局后解锁奖杯。

首次胜利！
铜杯

解锁条件 第一次在战斗中获得胜利
取得方法 流程必定取得

身经百战
银杯

解锁条件 在所有主线战斗中取得 S 级评价
取得方法 建议在多周目游戏时挑战，此时角色已经拥有较高的等级，想要无伤并且最速过关也并非难事。

勇士们
铜杯

解锁条件 第一次达成勇气指令

FIGHT WITH BRAVE
金杯

解锁条件 达成所有勇气指令
取得方法 具体的达成方法可以参考上文中的关卡要点部分。

力之共鸣
铜杯

解锁条件 第一次发动召唤爆发

特殊的召唤兽们
银杯

解锁条件 发动所有种类的召唤爆发
取得方法 这里推荐选择每种属性的召唤石阶级在 A 以上的角色各两人，并将其中一人的职业类型改为物理，另一名的职业类型改为魔法。之后选择一个合适的关卡，再按照不同属性进行搭配，逐一完成召唤爆发，确保没有遗漏。

HAIN! CHAIN! CHAIN!
铜杯

解锁条件 发动 30 次连携攻击

完全辅助
铜杯

解锁条件 发动共计 8 人的召唤辅助
取得方法 将 8 名角色集中在一起，再用其中 1 名角色发动召唤辅助，将其余 7 名依次选为参与者即可。

杀戮者
银杯

解锁条件 打倒 100 名敌人

破坏者
银杯

解锁条件 打倒 400 名敌人

无限探索者
银杯

解锁条件 通过无限界廊最下层
取得方法 完成无限界廊的所有关卡后即可解锁，共有 60 层。

幻线使用者
铜杯

解锁条件 使用 3 名主角的特殊能力共计 30 次

技能百货
银杯

解锁条件 获得任一角色的所有技能
取得方法 首先必须解锁该角色的所有职业，之后把技能盘上的所有技能点满即可，职业的解锁方法可以参考前文的系统部分。

名具
铜杯

解锁条件 将任一武器强化到最大值

更加高强的魔力
铜杯

解锁条件 将任一召唤兽强化到最大值

SUMMON NIGHT HISTORY
金杯

解锁条件 获得所有召唤夜书页
取得方法 召唤夜书页的获得方法大致可以分为四种，第一种为从关卡中获得，第二种为完成指派任务获得，第三种则是通过收集钓鱼指令获得，最后一种则是在无限界廊特定层数的宝箱中获得。所有召唤书页的获得方法可以参考上文的相关部分，其中大部分书页都与伙伴技能的获得有关，如果玩家不知道自己还缺什么书页，可以前往伙伴技能的确认界面，在该界面下能够查看到未解锁的伙伴技能所缺少的书页，再根据上文的表格进行收集，之后再补齐与伙伴技能无关的书页即可。

异界盟友
银杯

解锁条件 获得所有召唤兽
取得方法 比较特殊的是四只 S 级召唤兽，它们分别位于无限界廊第 3 层、第 4 层、第 6 层以及第 7 层的金宝箱中，其余召唤兽都可以在流程中获得。

美食大师
铜杯

解锁条件 制作所有料理
取得方法 收集齐所有钓鱼指令即可开启所有料理的制作方式，之后依次制作一遍即可解锁奖杯。

再多相处一下…
铜杯

解锁条件 观看任一角色的所有夜间交谈

NIGHT TALKER
银杯

解锁条件 观看所有角色的所有夜间交谈
取得方法 本作中最为耗时的奖杯，下面介绍一个相对简单的解锁方法。尽量在前四周目的游戏过程中，分别用男女主角看完需要进行 6 次夜间交谈的角色的所有夜间交谈。开始第五周目的游戏后，游玩至第 13 章时备份存档，之后分别选择男女主角进行游戏至第 17 章。再次分别备份存档，让后用高 SPD 角色开自动战斗迅速打完第 17 章至第 22 章，并在此期间看完一名角色的夜间交谈。之后再次读取存档重复以上步骤，直至看完所有角色的夜间交谈。此过程为相对简便的刷齐夜间交谈的方法，但是过程依然十分枯燥，建议玩家做好足够的心理准备再开始白金本作。

海湾之主上钩
铜杯

解锁条件 在钓鱼时钓上“海湾之主”

茧世界太公望
银杯

解锁条件 完成所有钓鱼指令

茧世界调停官
铜杯

解锁条件 完成异世界调停机构本部的所有指派任务

口袋铁拳	Nintendo	格斗
Wii U	ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT	日版
	2016年3月18日 ｜ 本地1~2人、局域网2人、在线2人	对应年龄：全年龄
	售价为：6800日元	

在两个游戏系列梦幻般的组合之下，诞生出了《口袋铁拳》这款兼具 2D 和 3D 模式精髓的格斗游戏。通过本攻略轻松上手之后，你可以了解到参战宝可梦的性能特色，并掌握一些进阶的技巧，慢慢地挖掘出格斗游戏的精妙所在。

文 初心者 美编 NINA

©2016 Pok é mon.
©1995–2016 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

初级入门

基本操作

《口袋铁拳》支持五种手柄：Wii U 的 GamePad、PRO 手柄，Wii 的遥控器、经典手柄 PRO，以及本作专用的 Hori 手柄。本文描述以 GamePad 的默认按键为准。

按键	作用	基本特点
十字键/左摇杆	移动、跳步（连按）	跳步可以回避追尾型射击
Y键	弱攻击	威力低动作快，克制抓击
X键	强攻击	动作慢威力高，克制抓击
A键	宝可梦技能	各宝可梦专属的技能，克制抓击
B键	跳跃	可发动空中攻击
L键	发动支援	借助支援的特殊效果，也是连招的一环
R键	防御	抵挡普通攻击和抓击
Y+B键	抓击	克制挡击和防御
X+A键	挡击	克制普通攻击
L+R键	发动共鸣爆裂/共鸣状态下发动必杀	–
+/Start键	暂停菜单	–
ZL/ZR键	在自由练习模式复位到FP和DP	配合方向键改变位置

模式说明

1. 联盟赛：本作的故事模式，在连续的对战后开启并挑战锦标赛，不断提高自己的排名，中途会有暗黑超梦乱入，直到联盟制霸。在联盟赛胜出时可以解锁新的主力宝可梦、支援宝可梦、场地、应援技能和服饰等游戏内容。此外，在这里也可以和随机的 NPC 自由对战。

2. 小镇：战绩、人物设定、宝可梦设定和能力点数分配、NPC 妮雅的设定（支援技能和语音频率），以及游戏选项。

3. 单人：基本的电脑对战，以及会在场地出现增减益道具的特殊对战模式。

4. 练习：基本教学模式、自由练习（按 Select 键调节电脑的行动）、练习各种招式以及连招训练。

5. 网战：在线排名对战模式。

6. 本地：在一台主机使用两个手柄，或者两台主机进行本地对战。

7.amiibo：暗黑超梦 amiibo 只能临时使用，需要每次读取。其他 amiibo 可以每日读取一次，获得游戏币和服饰。

对战画面

1. 提示信息：在战斗中会有语音提醒各种对策，比如共鸣的时机。（音量设置中可以关闭语音）

2. 战斗剩余时间

3. 支援槽：蓄满后可以发动支援

4. 共鸣槽：蓄满后可以发动共鸣

5. 体力槽

6. 回合数

7. 对手情报

8. 当前的阶段（Phase）

阶段切换

当特定的攻击命中时会在两种阶段轮流切换，视角、操作和能够使用的招式都会产生变化。阶段切换的时候，共鸣槽将大幅增加。每个招式会有一个隐藏的阶段切换值（Pch 值），招式命中时就会在当前的阶段累计 Pch 值，因此命中一定次数之后就会切换阶段。

●场地阶段（FP）

战斗开始时，以 3D 的操控方式进行，即 Field Phase/FP。3D 的视点以对手为中心，可以前后左右地移动。

在这个阶段时，主要是以远距离的攻击牵制对手。新手推荐使用←/→+Y 一边左右移动，一边进行攻击。接近对方时就使用挡击。

●决斗阶段（DP）

战斗中途，特定的攻击命中时就会切换到 2D 视角的决斗阶段，即 Duel Phase/DP。而 DP 积累的伤害达到一定程度，也会切换到 FP。

决斗阶段下，有许多攻击手段可以造成比场地阶段更高的伤害，还有迎击（↑ + 攻击）和伏击（↓ + 攻击）两种新的攻击手段。迎击威力较大，专门对空，而且容易造成对手倒地；伏击出招速度快，攻击距离较长。按住上/下的两种姿势不仅可以回避某些特定的招式，而且还是一些宝可梦进入特殊状态的手段。

攻击类型

本作的攻击类型有三种：即“普通攻击”、“抓击（**つかみ**）”和“挡击（**ブロック**）”。通过攻击的特效，可以简单地将三者对应起来。另外，在暂停菜单的出招表中，也以红蓝绿色的图标显示了攻击招式的类型。

·普通攻击（Normal/N）：红色图标，出招时不会发光

·抓击（Tukami/T）：绿色图标，出招时发绿色光

·挡击（Block/B）：蓝色图标，出招时发蓝色光

这三种攻击依次克制，就像猜拳一样（红 > 绿，绿 > 蓝，蓝 > 红），使用时有防护罩一样的特效。成功克制的时候产生的暴击（Critical Hit）效果，可以造成比一般的情况更大的伤害值，并且积蓄共鸣槽。另外，有一部分连击也要以暴击起手。

按键组合的招式涵盖了三种攻击类型。所以不同的宝可梦、不同的阶段、不同的按键组合，都需要逐个招式地区分其攻击类型，找出应对方式。

当玩家能够判断对手的攻击类型，准确地以相应的攻击来对付，就算是上手《口袋铁拳》了。

中级进阶

关于普通攻击（N）

弱攻击（Y键）

弱攻击在对手进入共鸣状态时无法造成硬直。

在FP时，弱攻击为“射击”，配合方向键派生不同的射击招式。长按可以蓄力，增加攻击飞弹数量。

在DP时，所有宝可梦的↑+Y弱攻击都可以反制对手的空中攻击（部分属于挡击的空中招式除外）。

强攻击（X键）

强攻击在对手进入共鸣状态时也能造成硬直。

在FP时,强攻击为“追尾格斗”,宝可梦会自动跑到对手跟前。通过防御或者跳跃,可以取消这种自动追尾。追尾格斗的最后一段可以蓄力。

在DP时，所有宝可梦的↑+X强攻击都必定可以反击对手的抓击而不产生相杀硬直，是普通攻击中的一个实用技巧。

宝可梦技能（A键）

宝可梦技能除了上述的攻击类型方面的特点之外，也要根据具体招式才能区分出强弱攻击。部分宝可梦技能只能在DP使出。一些宝可梦技能还会造成特殊的技能效果，比如改变攻击方向、夺取对方的共鸣、附加增减益等。

关于挡击（B）

宝可梦的大多数攻击都是普通攻击，利用挡击可以完全抵挡普通攻击并造成较大的伤害。挡击的这种效果不同于R键的防御（Guard），这里称之为格挡（Block）。挡击的弱点只有抓击和贯通，但抓击（Y+B）要在近距离才能有效克制挡击。如果对手也使用挡击，将根据蓄力时间判定胜负。对于刚接触本作的玩家，推荐首先掌握以挡击来充当防御的用法。

蓄力挡击：长按X+A键可以使出蓄力挡击。蓄力的时间内会保持格挡的状态，从而持续抵挡更多的普通攻击次数。蓄力挡击到最后还有“贯通”的属性，可以打破对方的格挡。

挡击取消蓄力接跳步：连按方向键（其中FP包括四个方向，对手的方向则是冲刺）的普通跳步，可以在FP很好地回避射击。而在蓄力挡击的蓄力过程中不松开按键，通过方向键+R键，就可以取消蓄力并使出跳步，从而在格挡射击之后快速躲避，或者缩短距离。

关于抓击（T）

抓击类似于俗称的投技，但跟其他格斗游戏不太一样的是，本作的抓击会接续华丽的多段攻击。抓击（Y+B）可以克制使用防御和挡击的对手，但是需要在较近的距离才能命中。部分宝可梦的招式中也有属于抓击的，因此也可能在中距离使用，玩家初步上手之后就要逐一研究这些招式。

反击

在防御住对手的攻击、对手攻击未命中等情况下，在其硬直时间内必定命中对手的招式，就是所谓的确定反击（确反）。通常出手快时间短的招式，比如抓击和弱攻击会更容易反击成功，成功时画面左方提示硬直Hit。

起身反击

当对手受到攻击倒地之后，在起身的动作期间可以进行追加攻击，反过来说，当被击倒在地的时候，我们就需要预判采用何种行动来进行反击。这是经常需要用到的应变技巧。倒地起身的追击和反击基本还是按照上述的克制关系来判定是否命中，但也有一些特殊结果可能会造成迷惑，下面列出各种攻击在起身反击下的判定结果以供参考。

除了这些攻击的情况，倒地起身时当然还有跳跃、防御和后撤等选择。不过从概率的角度来看，如果起身的一方选择了反击，那么追击的一方只要不是采用挡击，就会有比较大的优势。玩家可以到自由训练模式下，将“**リアクション**设定”选项改为相应的攻击方式，然后击倒对方，实际体验一下具体的效果。

追击方	反击方	判定结果	说明
普通攻击	普通攻击	追击成功	–
普通攻击	挡击	反击成功	–
普通攻击	抓击	追击成功	–
抓击	普通攻击	反击成功	部分招式只出现甩开的动作
抓击	挡击	追击成功	–
抓击	抓击	追击成功	–
挡击	普通攻击	追击成功	–
挡击	抓击	追击成功	蓄力的动作中，可以反击成功（相克）
挡击	挡击	追击成功	未能最大蓄力时，可以反击成功（格挡）

贯通/破防/霸体

“**ブロック**贯通”指的是用抓击之外的方式来突破挡击的招式属性，这里简称为贯通。蓄力攻击都有着贯通属性，比如最大蓄力的挡击本身就具有贯通效果。一些组合按键使出的招式也有着贯通效果。

普通防御（R键）时也会被削掉一点HP，但这部分的伤害不会致死。而破防指的就是持续防御的时候，承受了过量的攻击，导致防御被打破（盾牌特效变成红色）。被破防的时候，共鸣槽将随之减少。有破防属性的招式，往往也具有贯通属性。

在防御手段之中，有一种特殊的“**よろけ**耐性”会出现在部分招式的效果当中，这里称之为霸体。跟挡击比较相似的是，霸体可以防御普通攻击，但是依然会受到一些伤害，也会被贯通；跟挡击不同的是，霸体还能防住抓击，不过这些招式往往也会附带某些副作用。比如水晶灯火灵的“过热”就会给自己带来两种减益效果。

共鸣爆裂

积蓄共鸣槽的方式有：1. 攻击命中 2. 防御对手的普通攻击 3. 我方引发阶段切换 4. 在FP回收场地上的共鸣能量 5. 特定招式和支援宝可梦的效果。其中，阶段切换能够积蓄比较多的共鸣槽。不同的宝可梦，在共鸣的积蓄速度、积蓄方式上还会有差异。

共鸣槽蓄满之后发动共鸣爆裂，可以将对方弹开并清零Pch值。发动的一方，在一段时间内获得有利的效果（体力回复、硬直减少和

宝可梦专属的强化效果），而且可以使出一次必杀技（L+R 键）。在共鸣状态下，宝可梦的部分招式也会出现变化。

共鸣爆裂之后，就可以使用威力巨大的必杀技（L+R），一些必杀技还带有贯通效果，所以对方一旦发动共鸣，就要注意多加防御了。

异常状态

通过支援宝可梦和招式的特殊效果，可以附加各种增减益异常状态。

- 攻击力上升 / 下降
- 防御力上升 / 下降
- 移动速度上升 / 下降
- 共鸣爆裂强化 / 弱化
- 全攻击暴击 / 暴击无效

能力等级

在宝可梦升级的时候，可以分配四种能力点数。

攻击：攻击力上升，提高伤害。

防御：防御力上升，减少伤害。

共鸣：增加共鸣爆裂的持续时间，以及共鸣状态下的攻击力和防御力上升量。

战略：缩短支援槽的冷却时间，强化支援宝可梦的效果。在取得场地的共鸣能量时，共鸣槽的上升量也会增加。

支援

本作的支援有两种，一种是支援宝可梦，另一种是 NPC 妮雅的应援。在回合之间选择和发动。

支援宝可梦通过积蓄支援槽来发动（L 键）。不同的支援宝可梦，有着不同的支援槽积攒速度。妮雅的支援技能要在单机比赛流程中解锁，在小镇界面可以更换。根据胜负结果，其作用会有所不同。

类型	发动时机	胜	负
安定型	第2、3回合开始	支援MAX×1	共鸣上升，支援MAX×2；回合超时无效
共鸣特化型	每回合开始	共鸣上升	共鸣上升
支援特化型	第2、3回合开始	支援MAX×2	支援MAX×2
追击型	第3回合开始	共鸣大幅上升	共鸣大幅上升
特殊型	第2、3回合开始	共鸣上升	支援MAX×2
不定型	每回合开始	共鸣和支援随机获得一定提升，或没有任何效果	

导电飞鼠+火狐狸

导电飞鼠可以弥补一些没有太多远距离攻击手段的宝可梦的缺点，比如怪力。支援攻击能够降低对手的移动速度，从而更容易地接近对手。另外，出招也比较快，在利用贯通命中对手之后，放出导电飞鼠令其浮空，就可以进行追击。

火狐狸可以在自身周围放出具有贯通效果的半球体状攻击，可以迫使对手远离自己。像是沙奈朵这种以远程攻击为主的宝可梦，就可以选择火狐狸作为支援。根据命中时候的距离，可以乘机进行追击。在发动火狐狸之后有较长的无敌时间，可以用来躲避对手的共鸣必杀。

藤藤蛇+拉普拉斯

藤藤蛇在出现的时候，宝可梦自身会变成格挡属性。用来对付在空中的对手，在命中之后可以接续连招。

拉普拉斯可以抵消一部分的远距离攻击，能够有效地接近怪力之类的近距离角色。其本身的攻击伤害也相当可观。

呱头蛙+伊布

呱头蛙的远距离连射攻击有一定间隔，如果直接命中，就可以接续连招，如果对手采取防御，也可以选择抓击。

伊布的技能效果只要发动了就必定可以生效，因此算是比较泛用的支援宝可梦。而对于火焰鸡这种需要消耗自身 HP 来进行攻击的宝可梦，伊布也是一个很好的选择。

基拉祈+风妖精

基拉祈是泛用型的支援宝可梦，比起增加共鸣槽，更多地可以配合发动共鸣爆裂的时机来使用，在一定时间内增强共鸣的效果。

风妖精能够抵消掉一部分的远距离攻击，因此适合以近距离攻击为主的宝可梦使用。

梦妖魔+九尾

梦妖魔虽然可以追尾，但是移动速度非常缓慢，在近距离或者中距离使用的效果较好。出现之后过一段时间，可以获得攻击力上升的状态。

九尾能够迫使对方后退，然后进行设置型的攻击。但由于在 FP 很容易就可以躲开，最好是在 DP 的时候再使用九尾。

大葱鸭+顽皮雷弹

大葱鸭的攻击带有贯通属性，可以在倒地起身的时候制造连续的防御或者连招的机会。但是要注意攻击的距离较短，不能在中距离形成牵制。

顽皮雷弹可以用来中断对手的连招，在 FP 也能对付近距离和中距离射击。攻击有着较高的伤害，命中背靠墙壁的对手之后，可以接续使用连招。

洛托姆+波克基斯

洛托姆会在对手位于空中的时候发动攻击，能够有效地对付经常跳跃的对手。当攻击命中的时候，宝可梦的移动速度提升。

波克基斯可以提升宝可梦自身的移动速度，同时回复少量的体力。

快龙+比克提尼

快龙的大范围多段攻击有着高伤害，可以作为起点发动进攻。

比克提尼的技能效果是让宝可梦保持暴击状态，同时回复少量的体力和增加少量的共鸣槽。

帕奇利兹+鲤鱼王

帕奇利兹可以抵消一部分的远距离攻击，适合近战型宝可梦使用。

鲤鱼王的用途是破坏对手的连招，要在受到对方的攻击时才会发动下落攻击。

不良蛙+仙子伊布

不良蛙会原地停留，在对方靠近的时候发动攻击，适合用来对付四处移动的对手。攻击附带防御力下降的效果。

仙子伊布可以提升宝可梦的防御力，并回复少量的体力。

卡拉卡拉+地鼠

卡拉卡拉的远距离攻击可以将对手拉到近处。

地鼠会向着对手移动，然后进行向上突起的攻击。命中之后可以轻易地接续连招。

三合一磁怪+沼王

三合一磁怪会向斜上方发射远距离攻击，能有效牵制擅长空中战的宝可梦。同时还会降低对手的攻击力和移动速度。

沼王可以对地上的对手进行强力的范围攻击。就算被防御了，体力也会大幅度地减少。

太阳伊布+月伊布

太阳伊布可以解除自身的减益状态，并回复体力。当比赛剩余时间越少的时候，体力回复量会越多。推荐给水晶灯火灵使用，因为其技能会主动给自己加上减益。

月伊布的范围攻击可以吸收对手的共鸣槽，并且使得对手在一定时间内无法打出暴击。在自己倒地起身的时候使用，可以令三者克制无效。

雷希拉姆+克雷色利亚

雷希拉姆的攻击会在正面扫出一条直线，伤害力非常高，在需要扭转局势的时候使用。攻击命中时附带攻击力下降的效果。

克雷色利亚在一个回合之内只能被召唤一次，相应地，有着消除减益和大量回复体力、增加共鸣槽的强力效果。

伊裴尔塔尔+拉帝欧斯

伊裴尔塔尔的范围攻击有着高伤害，同时可以封印对手的共鸣爆裂。

拉帝欧斯会追踪对手的位置，并在周围设置陷阱，从而限制其移动。攻击命中时附带防御力下降的效果。

参战宝可梦解析

说明

在指令列表中，重点列出了一些需要注意的招式，比如攻击类型是抓击、挡击的招式，以便利用招式进行克制。“前/后”表示宝可梦面朝或背向的方向。FP时，“侧”表示宝可梦的侧面，即“左/右”方向。“取消”表示可以用某种指令中断当前的招式，比如技能取消，就是可以用A键组合的各种宝可梦技能来中断。在“招式对策”部分，将介绍一些应对该宝可梦的方法。

路卡利欧

路卡利欧在各种距离下都有相应的攻击手段，算是比较全方位的角色，因此可以找到对方不太擅长的距离来战斗。在近距离的前A相当强力，还可以抵消射击从而靠近。FP时使用后Y带入DP，然后配合A发射的波导弹接近对手。DP时的下Y适合用来确反。共鸣状态下，波导弹（A）可以按B键取消，部分招式增加派生，必杀技可以贯通。

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消
侧Y	N	阶段切换

指令	类型	备注
前Y	N	阶段切换
后Y	B	–

中远距离：在回避的同时使用出招快、范围大的侧射击，空中A的波导弹可以蓄力，进行牵制。

近中距离：把握好前A前端命中的判定距离发动进攻，也可以接Y打完一套的派生技。共鸣状态下，就算被射击命中也不会硬直，因此可以使用追尾格斗强行接近。

●DP策略

指令	类型	备注
上A	B	–
YYY	N	技能取消
前YY	N	第二段延迟发动可提升威力
下Y	N	技能取消
前X	N	技能取消

远距离：同样可以利用A发射的波导弹寻找进攻的机会。

中距离：使用空中X制造进攻的起点，或者在地上使用前A来进攻。空中X之后，可以接YYYY的连招1。

路卡利欧的前A是重要的招式，要根据是否命中，分开来应对。前A被防御时，使用Y派生下砸，但无法连招；前A命中时，使用A派生上打，然后就可以连招。

下Y的距离不好判断的话，可以使用下YY来进行牵制。这样命中的话，可以自动发生前A的招式，然后按照上述的情况选择适当的派生。

近距离：可以选择出招快的招式来进攻，命中的时候就打完一套，被防住的话就在第三段的时候使用抓击出其不意。对手在共鸣状态的话，弱攻击打不出硬直，可以选择强攻击X，或者挡击和后撤取消来离开距离。

●推荐连段（DP）

XXX：简单而伤害较高的连招。

X→前AA→上Y→前AY：根据前A的派生速度快慢会有伤害变化，当Hit数到达最大13的时候派生就可以造成最大伤害。

X→命中墙壁→后A（蓄力）：在墙边时，路卡利欧的强力连招。对部分角色的蓄力需要稍微延长。

上X→X→后A：在自己倒地，读到对方抓击时使用的连招。部分角色可以强攻击X两次。

上X→前YY→命中墙壁→下Y→后A：上X起手的连招之一。前YY的第二段延迟发动可以提高威力。

下Y→前AA：可以在一定距离之外使用的连招。

前YY→命中墙壁→前X→后

A：离墙壁较远时也能使用的墙壁连段。

前YY→命中墙壁→下Y→后A：跟上一个连招的区别在于不会造成阶段变化。

上Y→空中命中→前AA→上A：对空的连招。注意上A的命中位置，以便在前A的上挥动作之后留出适当的间隔。

●招式对策

·FP/DP

前A：无派生或者派生上挥动作（A）的话，可以在防御到底之后确反；派生下砸动作（Y），以及共鸣状态的两种派生都无法在防御后确反。下砸动作可以用挡击反击。

A：波导弹虽然可以用挡击来防住，但是蓄力之后范围较大且Hit数较多，对方容易在看到挡击之后选择贯通。因此可以直接防御或者跳跃躲开。

X+A：射程较长，横向威胁较大，但可以跳跃躲避。

·FP

侧射击：起手快、范围和强度都较大，中距离的时候要经常注意，但挡击取消后可以确反。

后射击：起手快、强度大，因此对付路卡利欧的时候要慎用追尾格斗的蓄力攻击。

追尾格斗（共鸣）：共鸣之后Hit数增加，挡击的时机会更难把握。

皮卡丘

非常好用的全能型角色，虽然是远近距离都能打的普通型，但是跟速度型比较相近，在近中距离都能发挥所长。宝可梦技能当中，具备了远距离、对空和抓击等攻击方式，可以在各种场合灵活运用。

指令	类型	备注
前A	T	中距离破防
空中A	N	R键取消/方向键改变轨道
蓄力Y	N	根据蓄力时间改变性能

●FP策略

指令	类型	备注
YYY	N	技能取消（第3段）
前Y	N	阶段切换
空中X	B	阶段切换

中远距离：蓄力A可以朝三个方向发射，限制对手的行动。空中Y的射击带有追尾性能，非常好使。对手跳跃的话就使用下A来牵制。空中A的打雷虽然容易被躲开，但是通过以上方式限制之后，就可以更有效地进行打击。另外，共鸣状态下的打雷会变成更难躲避的范围技。

近中距离：X+A挡击比起其他角色的射程要大，在中距离也能使用。要注意空中X也是挡击属性，可以多加利用。前A是抓击属性，而且带有一定距离，可以在对方防御的时候出其不意地扑过去。

●DP策略

指令	类型	备注
上AA	B	反击/共鸣派生
YYY	N	技能取消
YX/YYX/YYYX	N	根据按X的时机增强威力（蓝色特效）
前Y	N	同时输入指令增强威力（蓝色特效）
上Y	N	反击/接空中攻击
下Y	N	技能取消
X	N	技能取消
空中X	N	方向键前/后，改变轨道

远距离：基本跟FP类似，由于威力不大，蓄力A可以少用。空中A-R取消打雷，再接X的话可以发动奇袭。

中距离：蓄力X+A挡击可以作为主要的攻击手段，同样地，如果对手谨慎防御，就用前A扑过去抓。空中A时可以选择不同的高度打雷，尾巴附近会有攻击判定，在中距离可以一边前跳，一边打雷，同时R取消打雷，并跳到对手身后。

近距离：对手不在共鸣的话，可以用基本的连招1（YYYY）打出硬直。前A抓住之后可以接A进行追击，如果是打到贴墙的话则是接后A进行追击。连招起手大多是前Y。倒地起身时可以多用上A来对付。

●推荐连段（DP）

前Y→前Y→前Y：简单的连段，最后一下会打飞。

前Y→前Y→下X→下A：稍微复杂一点的通常连段，输出能力比较稳定，可以当作主力。

前Y→上X→上A（A）：输出弱一些，打完就会切换阶段。共鸣状态下最后可以派生A，再打飞对手。

前Y→上X→YX→上A：掌握了以上连段之后，可以尝试这个难度更大的连段。Y～X的派生失败的话，也可以争取起身的追击。不过共鸣时还是推荐上一个连段，性价比更高。

前A→A：抓击后在落地时命中。

前A→必杀技（L+R）：抓击之后接必杀技，不过在墙壁附近的话可以选择墙壁限定的抓击起手的连招，以获得更大的输出。

空中X→蓄力Y→松开Y→上A：起手时XY一起按就可以接Y蓄力。普通的蓄力Y攻击会直接打飞。

空中X→YYYX→上A：上一个连段的弱化版。

空中A→X（或下X）→下A（靠墙）：打雷命中之后可以形成多种连段，这是其中一种例子。靠墙时选择下X，威力更大。

●推荐连段（DP靠墙）

墙壁限定连段，就是要在DP靠墙壁的时候，将对手打到贴墙未落地的瞬间命中的连段。根据宝可梦的不同，墙壁连段也会有所差异（可能无法形成连段），下面主要以路卡利欧为对手介绍。

下X→前Y→下A：墙壁限定基本连段1。

下X→前Y→X→上A：比连段1威力更大，打完后切换阶段。

前Y→前Y→X→下A：连段3。

前Y→前Y→上A（A）：共鸣时派生A，但威力比不上连段3。

X→X→下A：注意两个X之间不要连打，否则会派生成10万伏特。单独一次X亦可。如果使用拉普拉斯做支援，可以在X之间放出支援，增加火力。

前Y→YX→X→上A：前Y起手的墙壁连段1。YX派生的Y要打空，注意小型的宝可梦无法一直打到上A。

前Y→YX→XX：小型的宝可梦可以使用该连段2。

前A→X→下A：比上述的抓击接必杀的火力还要略高。

前A→（拉普拉斯）→X→上A：加入支援宝可梦的火力强化版。

●招式对策

·FP

前Y：第一段防御，第二段格挡成功后可以取消靠近。

空中X：防御接抓击。

·DP

A：格挡取消，或者利用跳到空中的招式来回避。不推荐防御。

空中A：防御硬直较大，推荐看到雷电特效就发动格挡取消。共鸣版本追加第二段，但对空中没有判定，可以跳跃回避。

前A：空中判定的抓击。蹲下可回避，怪力和火焰鸡除外。

怪力

怪力作为近战宝可梦，只有在近距离才能发挥强大的输出能力。包括共鸣必杀，都可以在近距离时造成更高的伤害。怪力能够进入强化状态，然后释放一次强化版本的宝可梦技能。而发动共鸣之后，怪力就可以保持这种强化状态。此外，怪力的许多招式都具有格挡属性，作为对手时需要特别留意。

指令	类型	备注
A	强化	使用后可以释放一次强化版的技能（强化时：用于奇袭）
前A	T	防御/跳跃取消（强化时：发动瞬间获得格挡属性）
后A	N	可以抵消一部分的远距离攻击
蓄力A	B	反击/附加移动速度下降
空中Y+B	T	对手在地上或者空中均可
X+A	B	方向键/R键即可取消

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消
YY	B	–
侧YY	B	–
前Y	B	–

指令	类型	备注
后Y	N	输入斜后方向改变轨道
XX	N	阶段切换
空中X	N	阶段切换

中远距离：在这个距离下很难有什么输出，因此要制造近身的机会。比如侧射击、取消追尾格斗靠近，或者也可以趁机进入强化状态。

近中距离：强化状态下使用A发动中距离奇袭。挡击可以用来靠近对手。空中X附带追尾性能，可以多加利用。如果对方防御戒备的话，就用前A对付。

●DP策略

指令	类型	备注
下	格挡	格挡下段攻击
上A	N	输入斜上方向改变轨道
YY	N	技能取消
前YYX/YYYX	B	–
上Y	N	技能取消
XX蓄力	N	贯通
后XY	B	反击
后XX	B	–
空中X	B	–

远距离：使用挡击取消来靠近对手。如果对方擅长远距离射击，就用后A来抵消（部分远距离攻击无效）。

中距离：保持一定距离使用下XX进行攻击，或者使用空中X在对手的上方进行打击。命中的话可以使出高伤害的连续技。

近距离：兼具三种攻击类型，比如普通攻击（XX），挡击（后XX），抓击（前A），在近距离容易形成克制。

●推荐连段（DP）

空中X→上Y→下A：弱攻击上Y出手较快，如果对方防御住空中X之后进行反击，也能命中。

下XX→前B→空中Y→下XX→下A：高伤害连段。

后XX→下XX→下A

●招式对策

·FP

空中X：防御后抓击确反。身材较矮的宝可梦可以选择挡击。

·DP

X+A：看到特效就下蹲（怪力、火焰鸡除外），待动作完毕即可反击。如果对手取消动作，就下Y攻击。

AA：下蹲回避，趴在地上的时候可以反击。

下X：防御后即可反击。

后XX：防御后抓击确反。

沙奈朵

沙奈朵能够进行多次冥想（后A）从而改变招式的性能，比如迫使对手后退，部分技能也要在冥想状态下才能发动。作为擅长远距离射击的宝可梦，要使用好设置型的招式来对付近身的对手。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/近距离命中伤害增加
前A	N	每次冥想之后威力提升
冥想A	B	反击
冥想Y	N	接触到对手的远距离攻击时改变性能（扩散版：冥想YY）
冥想B	移动	输入前后方向改变轨道
蓄力A	N	共鸣时威力增加
X+A	B	输入方向键可移动
空中X+A	B	输入R键进入空中浮游状态
空中R	移动	接空中攻击，进行奇袭

●FP策略

指令	类型	备注
空中A	N	输入方向键可移动/输入R键进入空中浮游状态
空中AY	N	输入后方向改变轨道
空中AX	N	输入方向键改变轨道
Y	N	技能取消
前Y	N	阶段切换/输入斜前方改变轨道（蓄力为贯通）
后Y	N	对空/输入斜后方改变轨道（蓄力为贯通）
空中Y	N	输入后方向改变轨道
空中X	N	输入方向键改变轨道

中远距离：前Y（蓄力）的射击，可以抵消所有的远距离技能，并且还有贯通和击晕效果。在命中之后再发射一次从而吹飞对手,可以作为主力招式。后Y(蓄力）和前Y一样都是无法被抵消的射击，主要用来对空。保持距离射击之后，如果对手跳跃，就使用后Y，如果对手挡击，就使用前Y。经常保持冥想，如果对手接近了，可以将其击退。

●DP策略

指令	类型	备注
空中A	N	输入上下方向改变轨道
上/下A	N	输入斜上/下改变生成的位置
YYY	N	技能取消
上Y蓄力	N	贯通
空中Y	N	输入R键进入空中浮游状态
X	N	技能取消
后X	N	贯通（蓄力破防）
下X	N	贯通
空中X	N	输入方向键改变轨道

●推荐连段（FP）

前Y（蓄力）→前A→前Y（蓄力）：伤害不高，但是可以拉开距离。在吹飞对手的空隙使用设置技能。

前A→后Y：未冥想时使用，后Y可以蓄力增加伤害。

前A→A：已冥想时使用，A可以改为前Y（蓄力）增加伤害。

●推荐连段（DP）

前Y→YY（冥想）→XX：最后的连段也可以改为前A。

前X→下Y→YYYY

前X→X→YY（冥想）→前A：对付部分大型宝可梦时该连段会中断，比如怪力。

空中X→前Y→YY（冥想）→下Y→YYYY：对付大型宝可梦时该连段会中断。

空中X→Y→前A→空中A：冥想叠加最大的时候使用，对大型宝可梦也有效。

X+A（蓄力）→XX→A：从挡击开始的连段。冥想3次的时候，最后可以改为空中A。

X+A（蓄力）→X→YY（冥想）→前X：未冥想的时候使用，对大型宝可梦会中断。

X+A（蓄力）→下Y→A（蓄力）

空中X+A→YYYY：限定于空中挡击命中对手脚下时的连段。

空中X→前Y→前Y→YY（冥想）→A：对大型宝可梦会中断。

Y→A（贴墙）→下X→前A（冥想1次以上）→上Y（蓄力）：非共鸣状态下的最高连段，伤害非常可观，但是需要在墙边叠加冥想，而且对阶段值也有一定要求。

●招式对策

· **FP**

空中A：侧向回避即可。

前Y：格挡会被贯通，多数情况下可以侧向回避，或者直接防御。

· **DP**

空中A：挡击即可。

玛狃拉

玛狃拉的A技能是高速移动，空中A技能是掉落冰柱，在这两种状态下都有特定的攻击技能。虽然操作难度比较高，但是配合众多可以用技能取消的招式，就可以发挥其超高速的战斗能力。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/减少对手的共鸣
A	移动	回避对手的远距离攻击/以其他技能取消
XXX/AAA	N	高速移动中发动
Y/XY/XXY	N	高速移动中发动
前A	N	R取消/减少对手共鸣
后A	N	R取消/长按可蓄力
B	移动	冰柱上，方向键改变轨道/接空中攻击（共鸣时可以跳跃两次）
R	移动	冰柱上，方向键改变轨道
Y/X	–	冰柱上，增加支援槽
空中R	移动	急速下落

●FP策略

指令	类型	备注
Y+B	T	增加支援槽
Y	N	可蓄力/输入方向键可移动
前Y	N	技能取消/输入斜前方向改变轨道
后Y	N	技能取消/输入斜后方向改变轨道/接空中攻击
空中Y	N	输入方向键改变轨道
XX（蓄力）	N	阶段切换/蓄力破防
空中X	N	阶段切换/滑空追尾，按X立刻进入第二段

中远距离：使用侧射击设置冰陷阱，或者空中Y进行牵制。如果是擅长远距离的对手，可以依靠高速移动（A）来接近。

近中距离：利用移动速度优势，以追尾格斗（XX）和前A进行奇袭。前Y切换阶段。

●DP策略

指令	类型	备注
上AA（蓄力）	N	贯通
下A	B	挑衅：格挡时给对手附加共鸣爆裂弱化
挑衅时格挡	B	R取消/长按蓄力/减少对手的共鸣
YYYY	N	技能取消
YX/YYX/YYYX	N	长按蓄力（贯通）
后YYYY	N	技能取消
后YX/YYX/YYYX	N	长按蓄力（贯通）
上Y	N	技能取消
下YY	N	技能取消
X	N	技能取消（蓄力追加贯通）
前X	N	技能取消（蓄力追加贯通）
空中X	N	输入前后方向改变轨道

远距离：空中A制造冰块，B配合方向键发射出去干扰对手。发射完毕后可以快速落地（R）。使用高速移动（A）躲避对手的远距离攻击并接近对手。

中距离：使用空中X，从上方进攻，或者使用后A发动奇袭。命中之后，以YYYYY的连段造成伤害。

近距离：弱攻击连打，如果被防御或者被挡击，可以使用下A的挑拨来反击。强攻击X（蓄力）、前X（蓄力）附带贯通，并且可以派生各种技能，在对方倒地起身时非常好用。

●推荐连段（DP）

上Y→前A：基本连段，可以削减对方的共鸣。

上Y→A→冰块（斜下B）→R→前前→上A→（动作中）A

XX→YYYYY

X（蓄力）→A→（高速移动中）AAA：在贯通之后的输出连段。

空中X→X→A→（高速移动中）AAA或上AA：取消强攻击后高速移动。

●招式对策

· **FP**

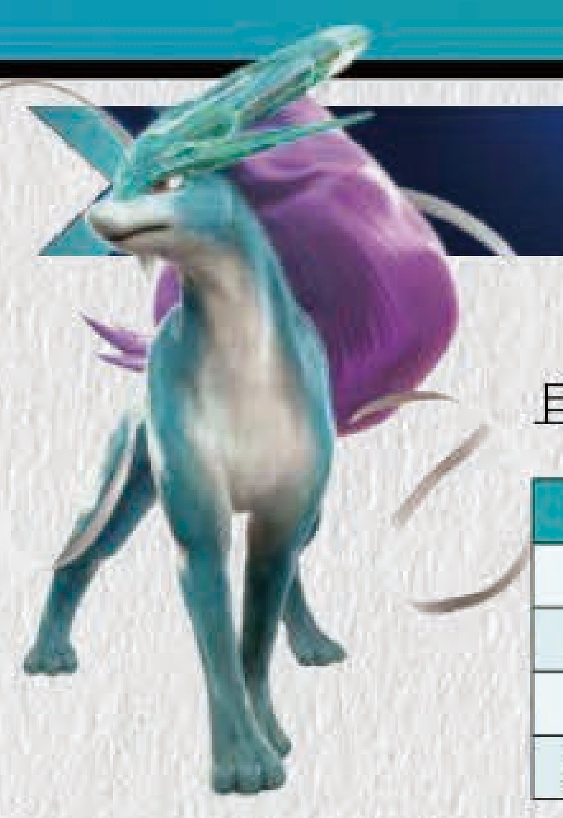
侧Y：远程射击命中冰陷阱的时候就会取消判定，因此有机会的话就发射远程攻击确保场地安全。

· **DP**

前A：防御之后接抓击等最速技才能确反。如果招式被取消的话要注意对方的抓击。

前X（蓄力）：挡击无效，可以把握时机后撤接抓击，或者跳跃后利用空中招式反击。

水君



水君有着较高的体力，其远距离攻击是主力，且兼备近距离的攻击手段。动作较为迟缓是其缺点。

指令	类型	备注
L+R	必杀	反击/贯通/受攻击时立即发动
蓄力A	N	R取消/蓄力时间改变性能
后A	B	防御远距离攻击并反击
挡击中Y	B	挡击派生的反击

●FP策略

指令	类型	备注
前A	N	输入斜前方向改变轨道
Y	N	技能取消
前Y	N	阶段切换

指令	类型	备注
XXX	N	阶段切换（蓄力破防）
空中X	N	阶段切换

中远距离：使用 Y、前 Y 和 A（蓄力）进行牵制。对手发射远距离攻击时，可以用后 A 进行反击。后 Y 可以张开冰墙，阻挡对手的追尾格斗。

近中距离：使用 XXX 和前 Y 切换阶段。X+A 挡击可以分开对地和对空使用，攻击范围也较广。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	减益效果快速消失
下	–	回避对手的上段攻击
上A	N	斜上方向改变轨道
下A	N	斜下方向改变轨道
YYY	N	技能取消
YX	N	撞飞

指令	类型	备注
上Y	N	技能取消
X	N	R取消
前X	N	R取消
上X	N	斜上方向改变轨道
下X	N	撞飞

远距离：要防止对方接近时，可以使用 A、A（蓄力）或者下 A。对手靠近的话，在后跳的同时使用空中 Y，拉开距离。下 A 可以改变轨道迷惑对手，配合其他宝可梦技能进行牵制。

中距离：弱攻击命中之后直接 YYYY 连段。空中 A 虽然强力，但是对手可能会以格挡取消进行反击。

近距离：主要使用强攻击和派生（YX、挡击中 Y）攻击。连段 YYYY 最后的射光硬直较大，如果被防御住了要注意主动中断。

●推荐连段（DP）

前 YY→上 YY：简单但威力可观，也可以接在空中 X 之后。

前 YY→前 YY→后 Y→上 Y：需要打贴墙时使用。

前 YY→上 X→后 Y：贴墙专用，阶段值较高时容易被中断。

空中 X→前 YY→后 Y→上 YY

空中 X→前 YY→上 Y→前 YY→YYY（取消 A）：最后的弱攻击（Y）会命中两次，而命中第一次时，能够以 A 取消。同时还要考虑到与墙壁的距离。

空中 X→前 YY→前 YY→后 Y→上 Y

X→X→前 X：强攻击命中在空中的对手时的连段，根据距离，需要将第二段也改为前 X。起手也可以换成上 A。

共鸣状态限定连段：

空中 A→上 Y

空中 A→前 YY→前 YY

●招式对策

· DP

X+A：射程较长的挡击，把握好其落地距离以抓击对付。部分有空中判定的抓击，比如喷火龙的上 X，还可以在其移动过程中直接抓住。

空中 Y：直接防御和移动即可，挡击反而会造成不利。

空中 A：防御的话会被削到，而且无法反击。看到出招就蓄力挡击，落地的时候就可以打出暴击。

喷火龙

喷火龙有滑空和飞行状态，以便走位和接续各种空中攻击。在可以转入飞行状态的招式中，按一下 R 键或者在招式后继续蓄力即可飞行，再按一下 R 键落地。飞行状态下有一些专用的攻击动作（Y/X/A），并且在施展过后长按的话就可以再次飞行。空中 A/ 空中前 A（FP）/ 空中上 A（DP）都是同一个技能的不同方向的版本，使用时会消耗自身一定的 HP。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/可空中发动
前A（蓄力）	B	反击/飞行状态
后A	N	飞行状态
空中A	N	落下
空中R	移动	奇袭/R快速下落/接空中攻击
共鸣时B	移动	共鸣状态下可以在空中跳跃
飞行时A	N	前进

●FP策略

指令	类型	备注
空中前A	N	前进
前Y	N	阶段切换
后Y（蓄力）	B	对空
空中Y（蓄力）	N	方向键改变轨道
X（蓄力）	N	飞行状态
XX	N	贯通/破防
空中X	N	阶段切换/后X可立即攻击/R滑空
空中X（蓄力）	N	贯通/R滑空
飞行时前A	N	上升

中距离：喷火龙在中距离可以发挥最大的战斗力。空中 Y（蓄力）命中之后，以追尾格斗进行追击。或者在侧射击第二段之后接前 Y 射击，切换阶段，但是也要注意被防御住的话侧射击之后就应该中断。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	抓击无效化，对部分弱攻击霸体
下	–	回避上段攻击
空中上A	N	前进
上A	T	地上和空中的对手均可抓住
YY	N	技能取消
前Y	N	倒地
上Y	N	接空中攻击
空中Y	N	技能取消
空中前YY	N	奇袭
前X（蓄力）	N	蓄力进入飞行状态
下X	N	技能取消
空中X	N	后X可立即攻击/R滑空
空中X（蓄力）	N	贯通/R滑空
飞行时上A	N	上升

●推荐连段（DP）

前 X（蓄力）→飞行 Y（蓄力）→飞行上 A：如果阶段值较高的话，可以将最后的飞行上 A 改为飞行 X，或者在飞行 Y 的时候不蓄力。

空中 X→下 X→上 A

下 X→（贴墙→Y）→上 A：贴墙的部分可以省略，注意不要连打 X。

前 A（蓄力）→Y→A：第一段暴击时的限定连段，可以用在倒地起身的追击。注意对长尾火狐时连招会中断。

后 A→前 X(蓄力)→飞行 Y(蓄力)→飞行 X

上 Y→空中前 YY：基本的对空连招。
飞行 A→前 Y→贴墙→ Y→上 A
低空 Y→前 Y→贴墙→ Y→上 A：墙边限定连招，可以用在倒地追击。
前 X（蓄力）→飞行 Y→上 Y→空中 Y→空中上 A

●招式对策

· FP

空中 Y：防御的时候不会削 HP，也不会破防。可以选择格挡。

· DP

前 A/ 上 A：两种招式都可以蹲下回避。其中前者可能派生空中攻击，回避之后可以接对空招式反击，或者直接上 Y 对空。

飞行 A：飞行状态的直线派生招式。看到预备动作和火焰特效之后就使用挡击。

耿鬼

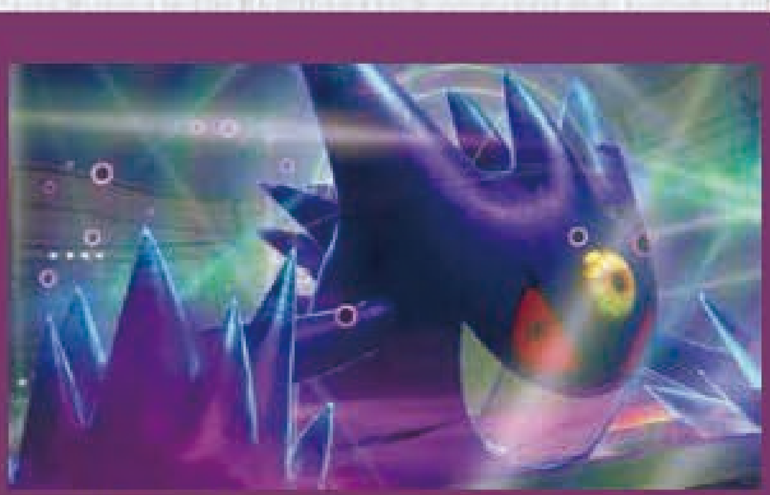
耿鬼的招式在各种距离下变化莫测，不过近距离攻击的威力在共鸣状态之外会比较低，可以说是比较擅长中远距离战斗。耿鬼的多数宝可梦技能都可以通过 R 键进入“影隐”状态。长按相应的按键可以保持在这个无敌状态下，并且可以移动。耿鬼的 Y+B 抓击能够吸收对手的体力和共鸣，在地面的多种射击招式都可以穿透对方的远距离攻击。在共鸣状态下，耿鬼的这部分射击招式追加贯通效果。

指令	类型	备注
A/A（蓄力）	N	影隐
前A	T	影隐
后A（蓄力）	N	贯通
A蓄力松开	B	附加攻击力下降/可空中发动
空中A	N	影隐
空中R	–	消失时无敌
X蓄力松开	N	影隐/B取消/共鸣增加

●FP策略

指令	类型	备注
空中X	N	输入前后方向改变轨道/技能取消

中远距离：以 A、空中 Y 限制对手的行动。当对手要移动的时候就以下 A 来攻击。



近中距离：如果对手擅长射击，可以用上 Y 或者侧射击一边回避一边反击。如果是格斗型的话，就用 X+A 挡击、以及后 Y 的范围攻击来对付。经常后跳的对手，不妨使用 XX 的追尾格斗。

推荐连段：空中 A→R 取消→下 Y

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	回避下段攻击
下A	N	反击/消耗体力/增加共鸣/无法K.O.
YY	N	技能取消
前Y	N	影隐/技能取消
空中Y	N	技能取消
X	N	反击/技能取消
前X	N	技能取消
上X	N	输入斜上方向改变轨道
空中X	N	输入上下方向改变轨道/技能取消
上Y	N	输入斜上方向改变位置（共鸣状态专用）

远距离：主要以 A 或者后 A 来牵制。拉近距离的时候可以连按前，从而利用其无敌时间。

中距离：用前 Y、前 X 或者空中 A 来进攻。对手防御的时候就用前 A 催眠。

近距离：除了前述打法，也可以使用 Y+B 抓击来吸取共鸣。迎击的时候，上 Y 可以轻易躲避攻击，对地对空两用。倒地追击方面，可以选择 A（蓄力），或者 X（蓄力）。X（蓄力）不论是否被防御，都可以接续下 A 使出诅咒。

●推荐连段（DP）

前 YX→下 XX

X+A→下 A：挡击暴击命中的时候使用，可以增加大量共鸣。

XX→贴墙→下 XX

XX→L（导电飞鼠）

X（蓄力）→下 A：附带贯通，可以用在倒地追击。

后 A→贴墙→后 A（蓄力）→上 X→X 蓄力松开：上 X 不松开，接 X 蓄力。命中之后，等对手下落的时候松开 X。

●招式对策

· FP

后 A：只要前后移动就可以回避，应避免侧向移动。

Y：注意射击会穿透，尽早撤步摆脱追尾。

· DP

上 Y：防御之后以抓击确反。

火焰鸡

虽然是标准型的宝可梦，实际上却有着力量型的高性能，一些技能具有贯通和霸体效果，而且动作也相当迅速，擅长空中进攻。缺点在于挡击和抓击都各只有一种，性能也一般。火焰鸡的一大特性是可以通过按键 A 蓄力使用强化版的招式。强化版的技能火力大幅提升，出招速度和连段增加。这部分的宝可梦技能需要消耗 HP，但消耗的 HP 可以通过阶段切换或者发动共鸣来回复。共鸣状态下，强化版的技能消耗的 HP 将减少。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/自身附加移动速度上升
前AX	N	消耗体力/贯通/霸体
空中A	N	失误时消耗体力
空中R	–	接续各种空中攻击
X蓄力松开	N	可移动

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消
后Y	N	抵消一部分远距离攻击/可移动
空中YY	N	输入前后方向改变轨道

中远距离：使用侧射击和空中侧射击牵制，但主要是为了靠近对手。A技能有一定的追尾性能。

近中距离：对手进攻过来的时候可以选择后 Y，或者 X+A 来对付。自己进攻的话，可以选择空中 X（蓄力）、前 A（蓄力）或者 XXX（蓄力）。如果对手频繁使用挡击，可以使用带贯通的上 AX。如果是善用飞弹的对手，就利用后 Y 抵消掉。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	格挡中段的弱射击（如路卡利欧的波导弹，但蓄力除外）
下	–	格挡下段攻击
YYY	N	技能取消/共鸣中攻击范围扩大
上Y	N	接续空中攻击/技能取消/空中R取消
下Y	N	技能取消/共鸣中攻击范围扩大
前XXX	N	第2、3段可延迟发动
上X	N	可接续空中R

远距离：利用 A 的牵制能力、前 AX 的霸体来缩短距离，但是要注意后者消耗的 HP。

中距离：对付喜欢防御的对手，可以使用上 X 或者后 A 破防，前 A 进行攻击。对空，可以选择上 Y 或上 A。利用空中 R 的冲刺接近，然后空中 Y 或者空中 A（蓄力）大幅削减 HP。

近距离：可以多用带有贯通的空中 A（蓄力）。以 X 或 上 Y 命中后打出连段。推荐前 Y → Y+B 的连携。

●推荐连段（DP）

YYY→后 A（蓄力）→（贴墙）前 XXX

X→X→X

X→上 A

X→X→上 A：不想消耗 HP 时使用。

X→后 A（蓄力）

X→X→后 A（蓄力）

X→后 A（蓄力）→（贴墙）前 XXX

空中 Y→前 YX→（贴墙）前 XXX

空中 Y→YYY→后 A（蓄力）：空中 R 飞行时用来奇袭。

空中 Y→前 YX→（贴墙）上 A（蓄力）→空中 R→空中 A

空中 Y→YYY→后 A（蓄力）→（贴墙）前 XXX

空中 X→下 Y→上 A（蓄力）

空中 X→YYY→后 A（蓄力）

空中 X→X→X→后 A（蓄力）

空中 X→前 YX

空中 A（蓄力）→空中 R 接 Y→前 YX：贯通起手的连段，消耗 70HP。

空中 A（蓄力）→空中 R 接 Y→Y→前 A→前 YX：在阶段值不高的时候使用。

空中 A（蓄力）→空中 R 接 Y→前 A（蓄力）→前 YX

空中 A（蓄力）→空中 R 接 Y→上 A（蓄力）→空中 Y→上 A

A（蓄力）→下 XX→下 YY→前 YX：需要对手在地面。

A（蓄力）→上 YY→（贴墙）上 A

A（蓄力）→上 YY（蓄力）→空中 R 接 Y→（贴墙）上 A：消耗 100HP。

上 YY（蓄力）→空中 R 接 Y→前 YX

上 YY（蓄力）→空中 R 接 Y→Y→前 A→前 YX

上 Y→空中 R 接 Y→YYY→后 A（蓄力）→)（贴墙）A（蓄力）：消耗 100HP。

下 XX→下 YY→前 YX：下 X 发动中可以回避上段攻击。

下 X→（贴墙）上 A（蓄力）→空中 Y→上 A：墙边专用。

●招式对策

前 A 及其派生、后 A、空中 A：都可以用上 Y 来对付。注意共鸣时火焰鸡会有霸体。

前 A：防御住一开始的飞踢，第二段往后都可以下蹲回避。如果是前 AX 派生的话要继续防御。

假面皮卡丘

假面皮卡丘有影分身技能接续各种招式，适合快速移动进入近身战。在通常情况下的攻击力较低，但是使用宝可梦技能或者抓击改变阶段之后，大概有持续 12 秒的欢呼声出现，这期间假面皮卡丘会进入强化状态，而强化状态下切换阶段又可以获得攻击力提升的效果，使得宝可梦技能的火力大幅提高。共鸣状态下，假面皮卡丘将保持强化状态。另外，部分招式存在强化版，需要掌握最佳的按键时机，输入成功时就会显示蓝色的特效。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/附加攻击力+防御力提升
A	–	影分身，回避攻击/配合左右方向键改变位置（FP）
影分身B	–	接空中攻击
影分身R	–	根据出现位置改变移动方向
影分身A	N	抵消一部分远距离攻击
前A（蓄力）	N	R取消
后A	T	对空/附带移动速度下降
空中A	B	反击
空中R	–	空中回避/蓄力时踢墙
空中RA	B	即回避接空中A
空中R（蓄力）	–	输入方向改变轨道/接空中攻击
接触场地边缘（可踢墙时）	–	输入方向改变轨道/体力恢复/防御力提高

●FP策略

指令	类型	备注
影分身侧A	–	横向移动，蓄力时可以踢墙
Y	N	技能取消
侧YY	N	蓄力时踢墙
后Y	N	蓄力时踢墙/输入斜后方改变移动方向

中远距离：A 的影分身接 R/B/A 等动作，可以一边回避对手的远距离攻击一边接近对方。对付非远程的宝可梦，可以利用上A、下 Y 来进行牵制。另外也可以在下 Y 之后接踢墙壁，提升自己的防御力。

近中距离：近距离下的 X 出招较快且威力较高。X+A 的射程较长，可以多加利用。以影分身接 R→下 A 进行干扰，找到机会的话就可以用宝可梦技能或者 Y+B 来切换阶段，进入强化状态。

●DP策略

指令	类型	备注
上A	N	输入斜上方改变轨道
下A	B	消耗体力/地上命中时伤害提高
YYY	N	技能取消/强化版
YXX/YYXX（命中时输入）	N	贯通/进入强化状态
前Y	N	技能取消
上Y	N	输入斜上方改变轨道/接空中攻击
下Y	N	技能取消
上XX（命中时输入）	N	贯通/进入强化状态
空中X	N	可移动/蓄力时踢墙

远距离：用影分身伺机放电（前A），进行牵制。前A（蓄力）还可以用来对空。如果对手是擅长远距离攻击的宝可梦，就可以用AA一口气缩短距离。

中距离：空中A是非常优秀的对空招式。利用空中R接A，可以在前跳诱惑对手对空招式出现硬直之后进行空中回避并且反击。另外，影分身接R缩短距离→Y+B的组合也容易出其不意地发动进攻。

近距离：前XX、上Y可以作为连招起手。在地面看到对手的普通攻击时，可以使用下A获得更高的输出。

●推荐连段（DP）

上Y→空中Y→X→前Y→后A：最后一段附带移动速度下降的效果。强化状态下可以切换阶段，同时获得攻击力提高的效果。

前XX→X→YX→下Y→后A：对超梦、暗黑超梦、烈咬陆鲨和水晶灯火灵需要调整YX→下Y的部分，改为YY。

X+A（最大蓄力或暴击）→前XX→X→YX→下Y→前A：可以直接切换阶段的连招。

YYY→下A：非常简单但也可以切换阶段的连招。

YYY（强化版）→上A→下Y→后A：下Y需要稍微延迟，对部分宝可梦会中断。

·强化状态限定

上A→上A→后A

上A→YYY（强化版）→后A

上A→下A

·墙边限定

上Y→空中Y→上Y→空中Y→下Y→后A

●招式对策

·FP

X+A：虽然速度很快，但侧向移动即可回避并进行反击。

AA：电光石火防住了之后也不能反击，看到影分身招式动作可以挡击蓄力进行反击。不过影分身之后也可能取消，因此也有一定风险。

·DP

前A：只要蹲下即可安定回避。也可以选择射程较远的下段攻击，不过可能被取消并反击。

AA：看到影分身可以选择上Y进行反击。

空中A：看到跳起之后防御和挡击均可。

蜥蜴王

出招速度和射程优秀，宝可梦技能中存在多种格挡反击和抓投手段，加上出招后的移动能力，都使蜥蜴王擅长在中距离战斗。有着多种设置型招式，可以吸收对手的HP进行持久战。共鸣状态下，设置型招式的攻击发动时机会改变。缺点在于招式指令和连招都比较复杂，却难以造成很高的伤害。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/近距离命中时伤害提升
A	–	可移动/接空中攻击
A（放置）A	N	输入方向键改变轨道（FP）/放置一段时间可生长
前A	B	前端命中时伤害提升
后A（蓄力）	B	接空中攻击（后A格挡成功时附带防御力下降）
空中A（放置）	N	可移动/吸收体力/不能K.O.
空中R	–	接空中攻击/R下落

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	蓄力改变轨道/技能取消（可接方向+R，攻击发动后限定）
侧Y（放置）	N	蓄力改变轨道；附带防御力下降
后Y（放置）	N	跳跃取消；体力恢复/共鸣增加（可接方向+R）
空中Y（放置）	N	–
空中X	N	消失时无敌

●DP策略

指令	类型	备注
上A	T	对空限定/自己附带攻击力下降/共鸣增加
下A	T	输入斜下方改变轨道/吸收对手的体力和共鸣（可接前/后R，攻击发动前限定）
YYY	N	共鸣时，YYYY派生攻击
YY	N	技能取消；蓄力追加贯通（可接前/后+R，攻击发动后限定）
前YY	N	第二段延迟发动可提高伤害
上Y	N	附带防御力下降
空中Y	N	输入上下方向改变轨道
XX	N	共鸣时，XXX派生攻击
X	N	技能取消；蓄力追加贯通（可接前/后+R，攻击发动前后均可）
空中X	N	消失时无敌

●推荐连段（DP）

YY→A前下Y→X→A前下Y→XX

YY→A前下Y→X→A前下Y→下X

X（蓄力）→R前前→YY→A前下Y→X

X+A（蓄力）→前YY→（转身）后X→X：起手可以改为上X（蓄力），注意中间会转向，指令以面向方位为准。

前A（暴击）→下A

后A→X（蓄力）→（转身）R前前→X→A前下Y→前YY：反击起手的连招，附带防御力下降，注意中间转向。

●招式对策

·FP

各种射击：除了前Y之外，蜥蜴王的射击都可以抵消掉。

前Y：近距离防御即可反击，或者侧向移动回避。

·DP

下A：类似水晶灯火灵的远距离抓击，可以用普通攻击直接抵消掉。

前A：防御即可反击。

空中A：用抵消远距离射击的招式尽早清除种子，或者以突进招式消除。

水晶灯火灵

作为中远程攻击为主的宝可梦，要尽量选择能够拉开距离的招式，而在 FP 时的大多数行动，包括蓄力过程中都可以保持移动。水晶灯火灵的全部宝可梦技能都附带贯通效果，部分招式会附加增减益和各种特殊效果。强攻击蓄力可以延长对手的减益效果时间，同时缩短自己的减益效果时间，因此在过热（上A）或者是共鸣必杀之后可以使用强攻击蓄力。弱点方面则是要注意，水晶灯火灵的确反比起其他宝可梦要少，而且当对方发动共鸣之后几乎没有强攻击可以用来应对。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/减少对方能回复的体力/附加2种减益
A（蓄力）	N	不会接触对方的远距离攻击/附加攻击力下降
前A	B	附加防御力下降/烟被抵消时会爆炸
后A（蓄力）	N	减少对手的共鸣
A蓄力松开	–	变小回避/技能取消/R或B取消
空中A	N	输入前后方向改变轨道/接空中攻击/减少对方的支援
Y+B	T	附加防御力下降
空中R	–	可改变轨道/接空中攻击
X蓄力松开	–	改变减益时间（自己减少、对方增加）/R或B取消

●FP策略

指令	类型	备注
YYYY	N	技能取消
侧Y/YY/YYY（蓄力）	N	贯通
前Y（蓄力）	N	距离越远威力越大/贯通
后Y	N	R接空中摆动
空中Y（蓄力）	N	距离越远威力越大/R接空中摆动/贯通

远距离：鬼火（A）或者侧射击命中之后接前 Y 即可切换阶段，对长时间滞空的宝可梦可以空中 Y 压制。

中距离：基本要保持在这个距离内发挥最大火力。利用 A 的射程配合前 Y 破防。如果对手经常跳跃躲避和追尾格斗的话，可以后 Y 配合侧 Y（蓄力）对付。

近距离：最不利的距离下，利用 A 蓄力松开的变小回避、前 A 的烟雾谨慎应对。如果对方快要破防，可以继续侧 Y（蓄力）。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	回避一部分下段攻击
上A	N	反击/霸体/作为负面效果，根据当前的增减益，给自己附加2种减益或消除增益
下A	T	减少对方能回复的体力/对方有减益时威力提高
YY	N	技能取消
前Y（蓄力）	N	距离越远威力越大/贯通
后YY	N	技能取消
上Y	N	技能取消
下Y	N	距离越远威力越大
空中Y	N	技能取消/距离越远威力越大
空中上Y（蓄力）	N	贯通/距离越远威力越大
X（蓄力）	N	贯通
前XX	N	第二段延迟发动提升威力
上X	N	斜上方改变轨道/R接空中摆动
空中上X	N	斜上方改变轨道

远距离：最远距离下只有前 Y 有效，因此要主动靠近一些，利用 A、后 A、下 A 等手段可以压制大部分对手。

中距离：把握好 Y、下 Y 前段命中的有效射程。前 A 设置烟雾可以阻挡射击和牵制突进的对手。由于近距离相对不利，尽量在中距离就切换阶段。

近距离：基本采取后撤、跳跃，防御之后的后 Y、下 X 等较为快速的行动来应对。

●推荐连段（DP）

空中上 X（蓄力）→空中 A

空中 X→上 Y→上 Y→后 A 或 A 或前 X

上 X→上 Y→后 A 或 A

X→前 Y：近距离基本连段，X 蓄力亦可命中。

下 Y→前 Y 或下 A：中距离基本连段，注意前端命中。

・墙壁限定

空中上 X（蓄力）→ YY →上 A

空中 A→空中上 X（蓄力）→ YY →前 A 或 A

●招式对策

・DP

前 A：防御之后只有极少数招式可以确反。部分空中招式可以回避。

下 A：抓击的距离很远，可以跳跃回避，或者使用普通打击抵消。

上 A：看到红色特效的时候跳跃可以回避。

超梦

超梦需要通过单机模式解锁，虽然招式威力较高，但其宝可梦技能都会消耗共鸣（共鸣状态下消耗量减少）。超梦的许多招式可以通过瞬移或者技能取消来制造奇袭，其中瞬移通过方向键可以改变闪现的位置。

指令	类型	备注
AA	N	方向R取消
前A	N	贯通/左右改变轨道；动作中接B可瞬移，接空中攻击
后A	B	护罩，动作中接以下4种招式
护罩A	B	–
护罩Y	T	可追击
护罩X	N	体力回复/共鸣增加
护罩B	–	瞬移，可接空中攻击
空中R	–	接空中攻击/输入后方向改变轨道

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消
侧Y	N	技能取消
后Y	N	技能取消

由于阶段切换的招式很多，只要射击连打就能轻松切换阶段。此外，AA 派生攻击也非常强力，动作中如果对方防御，也可以用方向 R 取消冲刺，接 Y+B 抓住。

●DP策略

指令	类型	备注
上A/AA/AAA	N	霸体/三段攻击，按键时机增加威力（有特殊音效，第一次是举手时）
下AA	B	共鸣时附加攻击力下降；二段冰柱命中时A，追加雷鸣，附带移动速度下降
YY	N	技能取消
上Y	N	跳跃取消
X	N	技能取消

●推荐连段（DP）

X+A 最大蓄力或暴击→前 Y→X

前 X→下 XX→下 AAA：注意下落时机，第二段之后就可以一直按住下方向。

前 X→上 Y→空中 Y→下 AAA

上 X→前 YY：读到对方要抓的时候起手。

X→前 A

后 AY→下 XX→下 AAA：看到下落时直接按住下提前发动，否则很容易失败。

后 AY→YY→后 AA→上 Y→前跳取消→空中 Y→空中 X：比前一招更复杂的版本，但打完可以切换阶段。

烈咬陆鲨

擅长近距离战斗，在力量型里面行动最迅速，有着多种突进招式，可以在中距离一下子接近对手。比如冲刺和挖洞潜行，其中冲刺的过程中还可以接续专属的攻击动作。烈咬陆鲨的另一个特点是成功暴击时会增强宝可梦技能的威力，而在共鸣发动后，宝可梦技能的威力会维持增强的状态。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/破防/霸体/失误时消耗体力
前A	N	潜行时无敌/Y或X发动攻击，R取消，B跳出接空中攻击
后A	B	格挡反击，可蓄力/暴击时威力和共鸣增加/贯通
X蓄力松开	N	对空，可空中发动
空中R	–	急速落地

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消
侧Y	N	技能取消
后Y（蓄力）	N	贯通
空中Y（蓄力）	N	左右改变轨道

中远距离：射击性能较低，因此要利用潜行取消等动作，以接近对手为主。也可以使用空中 Y（蓄力）进行干扰，制造机会缩短距离。

近中距离：如果对手使用硬直大的射击，可以潜行跳跃接下 A 等招式切换阶段。追尾格斗（蓄力）可以有效对付格挡的对手。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	对下段攻击霸体/近距离时发生反击
A	N	蓄力时冲刺
上A	N	R取消/暴击时威力和共鸣增加/蓄力时追加挖洞潜行
下A	T	R冲刺/暴击时威力和共鸣增加/蓄力时对空对地均可
YYY	N	技能取消
前YY	N	蓄力冲刺
空中Y	N	技能取消，空中R取消
前前前（蓄力）	–	冲刺，共鸣增加/技能取消
冲刺时YY	N	蓄力再次冲刺
冲刺时X	N	蓄力松开

中远距离：利用格挡、冲刺或潜行等方式尽快接近对手。进入中距离后就使用突进招式进行奇袭。

近距离：上 A、下 A 和后 A 分别对应了三种攻击类型，熟练运用它们打出暴击。

●推荐连段（DP）

YYY→前 A

空中 X→YYY→前 A

空中 A→后 Y→YYYY：不在墙边时使用，打完切换阶段。

X 蓄力→后 Y→X 松开：过程中要按住 X。

下 A 或后 A 暴击（X 蓄力）→X 松开：在相克暴击成功时使用。

长尾火狐

作为偏向速度和技巧型的宝可梦，长尾火狐要发挥自身的机动性能，运用丰富的中远距离招式阻挡对手，从而保持适当的距离。长尾火狐的特点是可以在招式后加入大晴天（B 键）进行强化预备，从而将下一个招式变成强化版，并增加支援槽。在共鸣状态下，宝可梦技能都会变成强化版。另外，作为特殊能力，每次发动攻击以及发动共鸣必杀时，长尾火狐的支援槽也会增加，因此很容易就可以发动支援攻击，或者进行支援取消的动作。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/支援大幅增加
后A	N	远距离时威力提升；强化/支援增加
A蓄力松开	–	大晴天，强化/支援增加；强化版附加攻击力提升
空中A	N	强化版命中、防御时发动追加攻击
Y+B	T	支援大幅增加/强化状态/强化版附加攻击力提升
空中R	–	输入方向改变轨道/接空中攻击

●FP策略

指令	类型	备注
A	N	左右改变位置，蓄力时设置
前A	N	斜前方改变轨道
Y	N	技能或支援取消
侧Y	N	技能或支援取消
前Y	N	可抵消一部分远距离攻击
后Y	N	斜后方向改变轨道
空中Y	N	共鸣状态中，技能或空中R取消
后X	N	支援取消

远距离：侧射击同时移动，命中的话就可以切换阶段。如果对手经常跳跃，可以后Y、空中Y进行攻击。空中R冲刺接空中Y，比起一般的射击硬直要小一些。有机会的时候，就用后AB放大字火进行强化，积攒支援槽。

中近距离：利用前A、空中后R等手段抵挡，尽量不让对手接近，配合前Y奇袭。

●DP策略

指令	类型	备注
上	–	增加支援槽
上A	N	对空；强化/支援增加
下A	B	反击，防御远距离攻击（打击除外）；强化/支援增加
YYY	N	技能或支援取消
前Y	N	可抵消一部分远距离攻击
上Y	N	支援取消
下Y	N	技能或支援取消
空中Y	N	共鸣状态中，技能或空中R取消
XX	N	支援取消
后X	N	支援取消
上X	N	技能或空中R取消
下X	N	支援取消

远中距离：后A的大字火连射足以对付多数人，但掌握了格挡取消动作的对手就会趁机快速接近过来。因此有必要加入A、空中Y等招式变数。中距离策略变化不大，空中后R拉开距离，空中Y射击进行牵制。

近距离：上XX和空中X（蓄力）、X+A（蓄力）可以作为主要攻击手段，但是要注意空中X（蓄力）没有贯通效果。被逼近墙壁的话可以利用空中R绕到对手背后。

●推荐连段（DP）

・墙边限定

X→YY→上A

X→上A

X→上XX

X→前B→空中X（蓄力）→下Y→上A

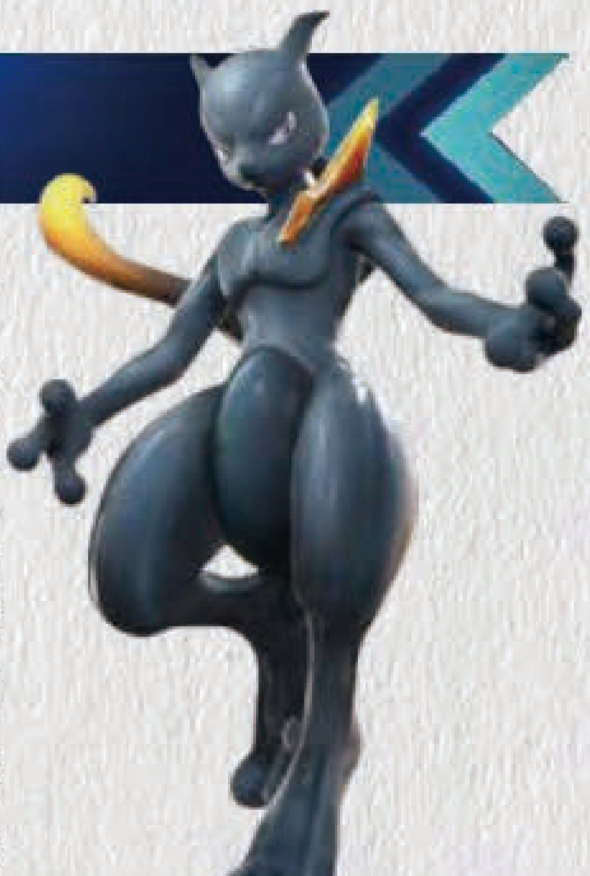
・强化版限定

X→上A→发动共鸣

X→上XX→上A

X→上XX→上XX

暗黑超梦



获得联盟冠军之后解锁的暗黑超梦，虽然看起来很强，但是HP实际上是所有宝可梦里面最低的，而且几乎所有的宝可梦技能都会消耗HP。因此需要积极地切换阶段，选择回复系的支援以及使用自我再生（A蓄力松开）。暗黑超梦的共鸣积攒得较快，共鸣状态下技能不再消耗体力，而这也可以作为回复HP的手段之一。另外，许多技能都是以A或空中A为起点，根据后续的按键派生出不同的招式，要适当地进行选择。

指令	类型	备注
L+R	必杀	贯通/近距离命中时威力提升
A	–	派生招式起点，根据后续按键改变性能
AX	B	贯通
AYX	B	贯通
AYR	–	方向键改变瞬移位置
AR	–	方向键改变瞬移位置
后A	–	奇迹眼：改变一部分攻击的性能，用于奇袭
A蓄力松开	–	回复体力
空中A	B	空中派生招式起点
空中R	–	接空中攻击

●FP策略

指令	类型	备注
Y	N	技能取消/根据奇迹眼变化
侧Y	N	技能取消/根据奇迹眼变化
后Y	N	根据奇迹眼变化
空中Y	N	技能取消
空中X（蓄力）	N	贯通

远距离：使用追尾性能较强的空中Y，以及侧Y进行牵制。或者以AA、空中YYY攻击，但是要注意消耗的HP。

中近距离：后Y、侧Y→后A可以令对手贴墙，阻止对方主动接近。有机会的时候就用追尾格斗或者前Y切换阶段。

●DP策略

指令	类型	备注
上A/AA/AAA	N	反击/霸体；根据A的时机提升威力
下A	–	斜下方向改变瞬移位置
YY	N	技能取消
前Y	N	根据奇迹眼变化
下YY	N	技能取消
空中Y	N	技能取消
前X	N	技能和跳跃取消
空中X（蓄力）	N	贯通

●推荐连段（DP）

前Y→后A→（移动到对手下方）→上YY（蓄力）：柱状攻击命中3次的时候发动奇迹眼。

上YY→（贴墙）→X→下YY→上AAA：注意与墙壁的距离，X不要连打。最后的AAA根据按键时机增加伤害。

前X→后A→下YY→前A：如果起手被防御，后A发动之后可以改为抓击。靠近墙壁的时候，最后的前A可以改为上AAA。

上X（暴击）→XX→上YY（蓄力）：自己倒地，读到对方抓击时使用。

空中AX→下X：起手需要命中对手正面。

空中AX→前X→AYYY：上一招的加强版，要消耗HP。

空中AX→上YY（蓄力）：起手需要命中对手背面。

量子破碎		Microsoft	动作射击
XOne	QUANTUM BREAK		中文版
	2016年4月5日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为416港币		

QUANTUM BREAK

文 纱迦 美编 NINA

《量子破碎》是Remedy为Xbox One制作的一款独占游戏。游戏采用Remedy最擅长的动作射击玩法，结合了拥有丰富变化的真人剧集，创造出一种全新的游戏体验。《量子破碎》只有单人部分，除了3个难度之外没有其他模式，这在如今是相当少见的。不过游戏的剧情十分出色，加上还有数量繁多的收集物品来揭示故事的方方面面，因此依然能够提供玩家近20小时的愉快享受。由于游戏除剧情外可反复挖掘的要素不算多，大部分内容和此前《游戏机实用技术》上的攻略类似，这次的攻略除了增加人物介绍等新内容外，全部图片均采用珍贵的设定图，力求让玩家使用时有不一样的感受。

时间旅行指南

操作说明

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
↑	目前目标
←↓→	武器选择
VIEW	时间轴
MENU	暂停游戏
LB	闪避
按住LB	时空冲刺
LT	瞄准
RB	时间停止
按住RB	时间爆炸
RT	射击
X	上弹/调查
Y	时空视野
A	跳跃/攀爬
B	时间护盾

射击系统

本作采用了掩体系统，当玩家靠近掩体时就会自动进入。本作并不能盲射，一定要先按LT瞄准后才能射击，因此在掩体中也不能使用盲射。瞄准时按下右摇杆，可以切换左右身位。

游戏同样引入了瞄准辅助系统，可以在选项中开关。不过本作的瞄准辅助系统并不像《COD》等游戏那么智能，玩家必须将准星移动到目标的大致位置，再按LT时才会有准星吸附的效果。发动瞄准辅助后左摇杆稍微往上移一点即可爆头。

时间轴

在标题画面下可以观看时间轴，在游戏中随时按VIEW键也可以打开时间轴。时间轴相当于是游戏的选关画面，在这里指向任意关卡后按X键，可以查看每关的收藏品。按住A键则可以选择从此关开始进行游戏。打过的关卡可以随时倒回去选择重玩，而此时找到的收藏品会全部保留。当玩家在过去的关卡中找到此前遗漏的收藏品时，系统会记录下来，玩家立即退出也没有关系。

©2016 MICROSOFT All rights reserved.

收藏品

在《量子破碎》的世界中有大量收藏品，归纳起来可以分为如下4大类：

故事物件：数量最多的一类，分为电子邮件（多以电脑形式出现）、媒体（以视频或音频方式在电脑或收音机中出现）、图像（以实体形式张贴在墙壁或白板）、文件（以实体形式出现于桌上）。

情报物件：以实体形式出现，数量很少，关系到主要角色日记的解锁。

时元之源：用来升级特殊能力的升级点，平时看不到，只有在其附近发动时空视野后才会显现出来。每个时元之源对应1个升级点。

量子涟漪：特殊的收集物，出现形式不定。触发后画面右上方会出现特殊标记，之后在每幕结束后的剧集里会追加镜头（右上方也会提示），对剧情带来细微的变化。

收藏品不分难度，但分路线。根据玩家的选择不同，出现的收藏品也会出现变化，因此有可能出现路线A已达成100%收集，但路线B还差不少的情况。但每条路线都可以独立达成100%收集，而且无需多周目，第一遍游戏时即可完美。任意路线达成100%收集并通关，即可解锁百分百完成度的成就。

剧集

本作的最大特色，就是在每一幕结束后会出现一部剧集。该剧集完全按美剧方式制作，聘请了多位知名演员出演。剧集的剧情会受玩家在游戏中的选择影响，其中影响最大的就是每一幕最后的分岔点选择。此外关卡中找到的量子涟漪也会对剧集的内容产生细微的影响。

尽管剧集只有4集，但是变化非常大。玩家可以选择在线观看，也可以选择下载回来观看。如果玩家的网络条件不行的话，在线观看时有可能出现画质不高、卡顿、字幕延迟的情况，因此推荐下载回来观看。全剧集大小高达75GB，请腾出足够的空间。

时间就是力量

主人公拥有丰富的特殊能力，让其拥有X战警式的身手。有趣的是主人公的扮演者肖恩·艾希摩正好是《X战警》中冰人的扮演者，游戏中还调侃过这个段子。下面我们来介绍一下主人公所拥有的各种特殊能力。注意发动每种能力所需的能量都是分别计算的，玩家可以将多种能力组合起来使用。

时空视野

游戏中最常用到的能力，按Y发动。发动后视野中的敌人会以红色、可调查和破坏的物体会以黄色、武器弹药会以蓝色显示，可以透视显示。这个能力和如今很多游戏中的特殊视角类似，游戏中会经常用到。发动时空视野后，如果玩家不移动的话，可以一直保持这个状态，但只要移动就会很快消失。时空视野无论是对于战斗还是完成收集都有极大的作用，推荐尽快升满。

时间停止

按RB发动。主人公的时间停止能力并不是让全世界的时间都停下来，而是让一小块区域的时间停止，之后玩家可以往这片区域倾泻子弹，当时间停止结束后，射过去的子弹就会一起爆炸，产生惊人的杀伤力。时间停止在战斗中是很有用的能力，特别是遇到皮厚肉粗的重装兵时。当然时间停止本身是没有攻击力的，你需要拿一把射速很快的枪才能令它的作用发挥到最大。推荐优先升级此能力。

时光闪避

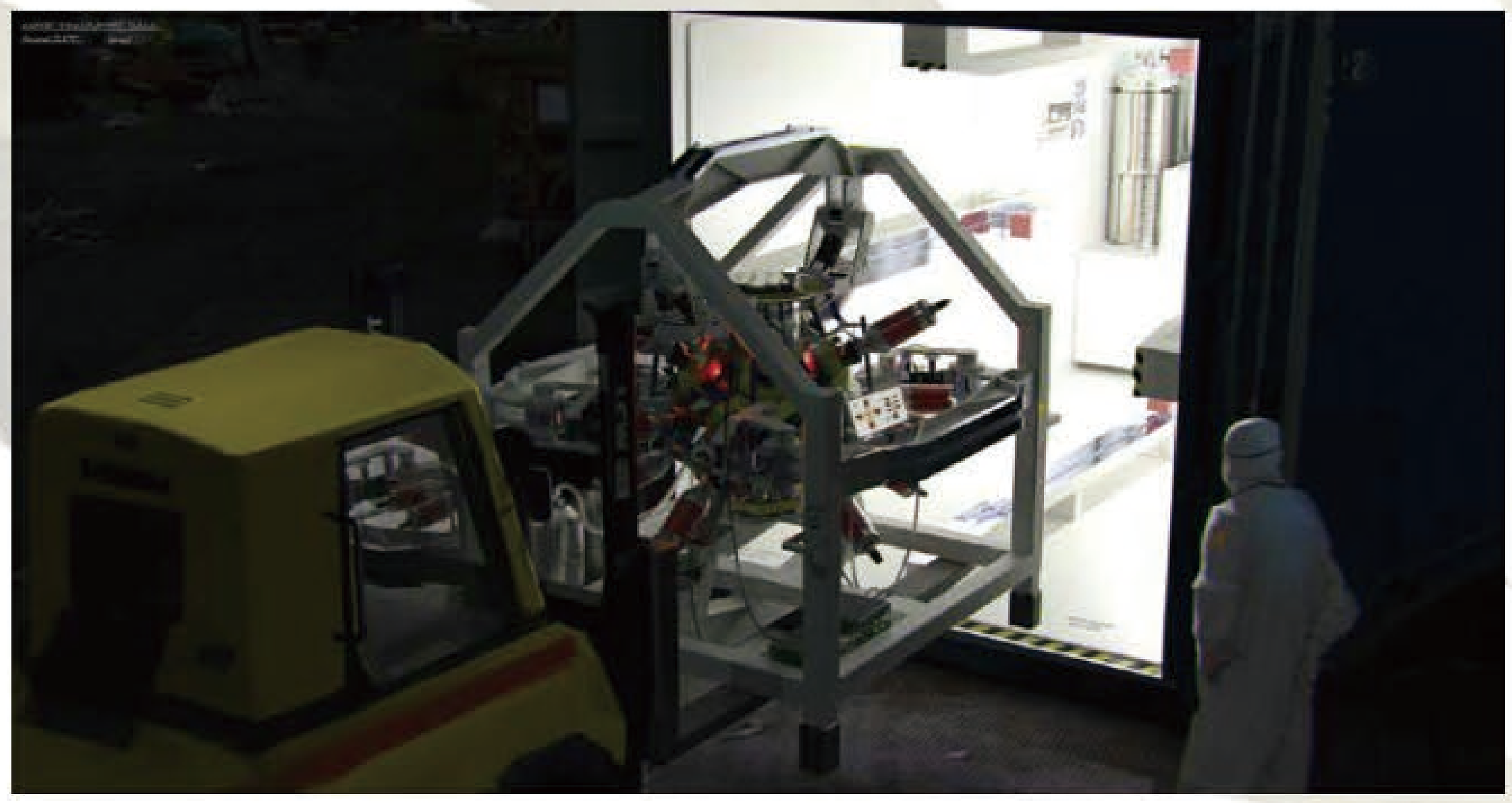
按LB发动。时光闪避的作用是瞬间移动一段距离，如果能来到掩体后面，就会让敌人失去你的位置。如果闪避时撞到正常敌人，敌人会被浮空。而时光闪避后按LT可以进入时间流逝变慢的焦点时间状态，配合浮空效果可以保证枪枪爆头。时光闪避在前期具有一定作用，但到后期就变成“不用白不用”的价值了。

时间护盾

按B键发动。时间护盾是相当实用的保命神技，发动后主人公身边会出现一个防护罩，处于罩中的主人公是无敌的，而靠近防护罩的敌人会进入减速状态。另外在时间护盾中主人公的回复速度会大幅增加，熟练掌握这一招后最高难度也不在话下，强化之后更加实用。

时间爆炸

长按RB键发动。时间爆炸相当于是把时间停止的那小块区域直接炸飞，强化之后威力更足、范围更大，是主人公攻击技能中最强大的一个，因此冷却时间也是最长的。而且时间爆炸和时间停止一样，附带自动瞄准功能，能够自动锁定敌人，用来当远程武器使用也是不错的。但是时间爆炸的蓄力过程较长，而且不能在掩体后完成。高难度下和狙击手、重装兵正面对干的话会死得很惨。



时光冲刺

按住 LB 键发动。时光冲刺是一个出场率很高的能力，经常需要用它来通过机关，没事的时候用来赶路也不错。发动时光冲刺时如果靠近正常敌人，会出现按 B 键的提示，输入指令后即可用近战攻击将正常敌人一击必杀。这也是对付时元士兵的最好办法，但注意如果敌人处于非正常状态时不会出现按 B 键的提示，这个时候就很尴尬了。

人物介绍

杰克· 乔伊斯

Jack Joyce

本作的主人公。年轻时因为和哥哥威廉发生矛盾而离开了家乡河港市，后来受到好友保罗的邀请回来，结果目睹了保罗开始时间旅行。在实验受到干扰时，杰克无意中获得了能控制时间的强大能力，但在之后看到哥哥威廉被中年版的保罗杀死。随着杰克冒险的推进，他逐渐发现了时间断裂的惊人事实，为此他不惜回到过去以求改变一切。

杰克的扮演者是肖恩·艾希摩（Shawn Ashmore），其代表角色是《X 战警》中的冰人。杰克的姓是 Joyce，和“选择”（choice）发音接近，暗含游戏的主题。顺带一提的是，Remedy 特别喜欢在主人公的姓氏上下工夫，如马克斯·佩恩（与 pain 痛苦发音接近）、艾伦·威克(与 wake 醒来发音接近)。

保罗· 瑟林

Paul Serene

杰克的好友。在故事的开端，他发明了时间机器并邀请杰克前来见证，结果因为受到入侵而被迫中止，从此他开始漫长的时间旅行。在旅程中他发现时间尽头这个惊人的事实。为了阻止这一切的发生，他努力多次未果，最终回到过去创办了莫纳其，并利用抢来的反制对策开始执行救生艇计划，但其身体已经在时间旅行中受损严重。

保罗的扮演者是艾登·吉伦（Aidan Gillen），其代表角色是《冰与火之歌》里的小指头。保罗在游戏中是玩家面对的最大反派，但实际上并非一切的幕后黑手。

贝丝· 瓦尔德

Beth Wilder

从游戏一开始便设法帮助杰克的女性，是莫纳其的员工。她小时候遇到了从未来回来的成人版自己，未来的她将今后会发生的事情告诉了她，并让她帮助杰克兄弟。在贝丝的帮助下威廉开始制造反制对策，而她在遇到杰克后因为索菲亚的设计而来到未来。经过漫长的时间旅行后她对未来丧失了信心，最终诱发了原爆点。

贝丝的扮演者是 Courtney Hope。

马丁· 哈奇

Martin Hatch

他突然出现并加入莫纳斯，在此之前的经历是个谜。拥有惊人的才干，很快便成为保罗的左右手，是莫纳其的二号人物。暗地里为了除掉保罗掌控未来没少下工夫。实际上本身是一位拥有强大能力的飘移者，真实目的是保持时间破裂的现状。拥有无穷多个分身，能力不亚于保罗和杰克，通过天然时间机器进行穿越。

马丁的扮演者是 Lance Reddick，这是一名经常出现于美剧和电影中的演员。

威廉· 乔伊斯

William Joyce

杰克的哥哥，一位纯粹的科学家。非常爱自己的弟弟，然而在第一次启动时间机器之时受到攻击，之后从贝丝那里得知了未来将发生的惨剧。为此他开始制造反制对策以图挽回，不愿说出真相的他和杰克的关系也因此破裂。在游戏的一开始死于非命，事实上则是被从未来赶到的杰克所营救。

威廉的扮演者是 Dominic Monaghan，其代表角色是《指环王》中的梅里。

100%完成度流程攻略

第1幕 第1章
河港市大学实验

下车之后，先在喝醉的抗议者身旁调查公告栏中的河港市大学地图（文件 1，故事物件 1/16）。进入前方的长廊，左边亮着灯的桌子上可以找到抗议行动的传单（文件 2，故事物件 2/16）。走出长廊后，会看到长椅上有一对情侣，在其左边的公告栏上可以找到海报：制止莫纳其引发问题（文件 3，故事物件 3/16）。之后往左后方看，会看到另一个公告栏上的海报：索菲亚·阿马拉尔的专题讨论会（文件 4，故事物件 4/16）。

返回那对情侣身边，沿着正道往前，在写着“PLEASE GO AROUND”的牌子旁能找到包比·雷福德的河港市广播节目（媒体 1，故事物件 5/16）。沿着箭头所指的左边往前，会看到本作的重要人物之一：艾米。与其对话可以了解一下学生抗议的原委，在她的提示下调查旁边的公告栏，会看到艾米的莫纳其时间轴（文件 5，故事物件 6/16）。公告栏旁的小棚子里有台电视，调查后可以观看一段视频（媒体 2，故事物件 7/16），按 VIEW 键打开菜单，然后按 X 键观看收藏品，这样能够全屏观看这段视频。

TIPS 彩蛋

游戏一开始就有两个彩蛋，首先开车的出租车司机，长相就是《量子破碎》最初版本的主人公的模样，只是如今已经改为名角扮演了。而从出租车下来后，如果此时你往回走，就会遇到一个终极剧透。当然如果你是第一次游戏的话，可能不会明白这代表什么。

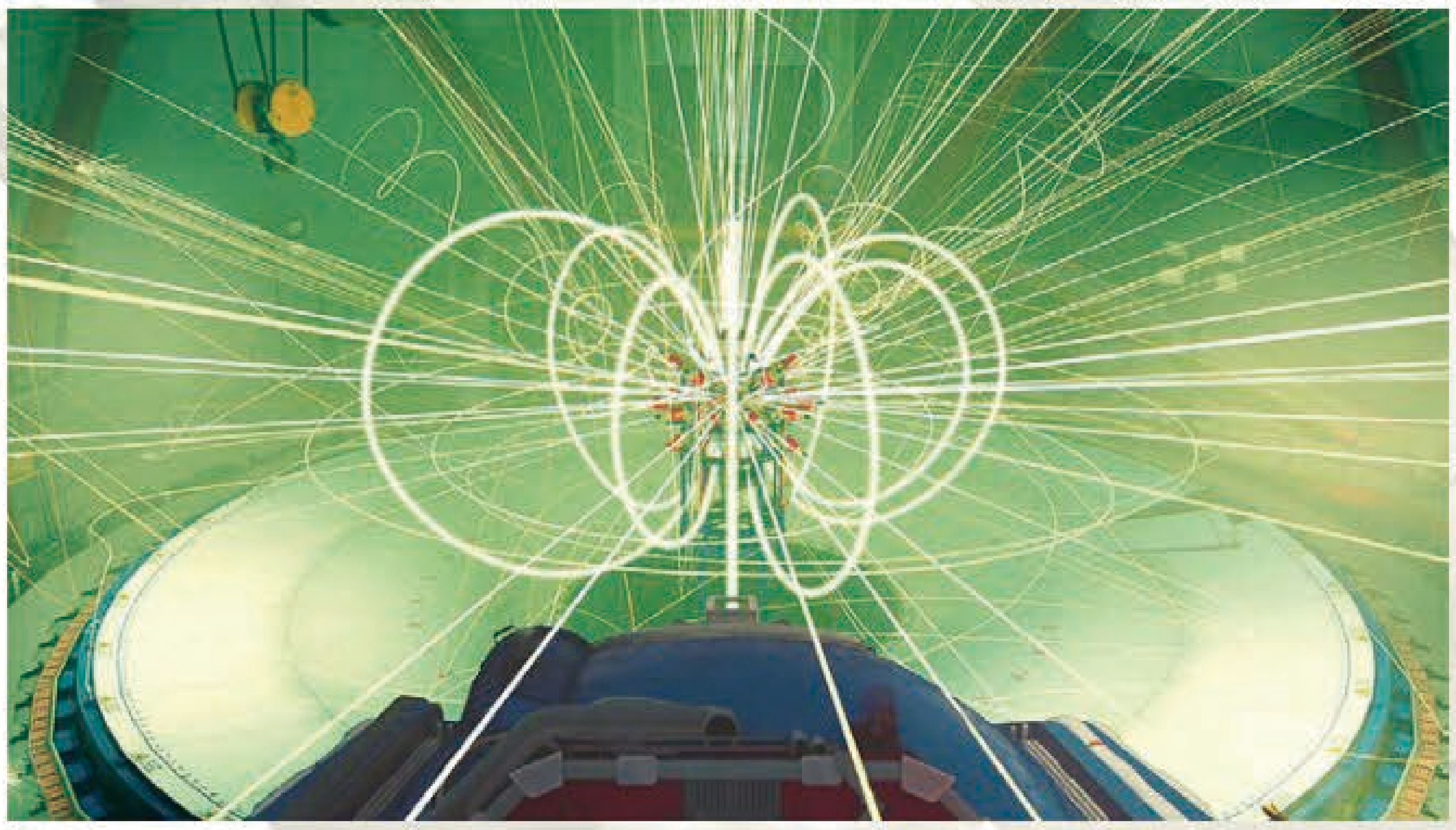
来到大楼前，左边的公告栏有保罗·瑟林的焦点文章（文件 6，故事物件 8/16），纪念金博士的文章（文件 7，故事物件 9/16）。进入大楼和保罗见面，之后在这里的电脑上找到电子邮件“回复：威廉·乔伊斯的安全许可”（电脑 1，故事物件 10/16）。当来到电梯前，先不要进去，前面有个建筑模型展示柜，而在展示柜旁边没有灯光的公告栏处，你会找到海报：莫纳其集团征才博览会（文件 8，故事物件 11/16）。

跟着保罗上电梯，电梯开门后你会看到一个大屏幕和一堆椅子，调查椅子会坐下来观看保罗为你介绍他的计划，这样会解锁长廊计划的演讲（媒体 3，故事物件 12/16），同时还能解开一个成就：行销大会。如果不坐下来的话则会失去这次机会。

来到实验室，在保罗停下来的时候，调查桌面会发现电子邮件“回复：长廊计划的 BETA 测试”（电脑 2，故事物件 13/16），旁边桌上还会有一张杰克和保罗的相片（文件 9，故事物件 14/16）。开门之后，前面右边的桌子上能找到电子邮件“回复：想回家吗？”（电脑 3，故事物件 15/16），左边的白板上能找到通道原理图（**文件 10，故事物件 16/16**）。

按保罗的提示，调查控制台，用左摇杆往前推推杆，启动核心后返回之前的房间，和保罗一起启动时间机器。之后按动两次开关，剧情过后，第一章很快就会结束。

第1幕 第2章
校园大逃亡



开始后捡起地上的手枪。从机器和墙的缝隙中出来之后，房间中央有电脑可以调查，可以看到电子邮件“保罗·瑟林实验室许可”（电脑 1，故事物件 1/3）。

前方会进入游戏的第一场战斗。玩家只有一把手枪，要尽量爆头。虽然游戏允许辅助瞄准，但玩家必须将准星移到敌人附近再举枪，才能发挥辅助瞄准的价值。清完敌人后，右边的白板可以调查，之后威廉会帮着修正错误的公式。这是游戏的第 1 个量子涟漪，调查之后会在之后的剧集剧情里出现变化。

往前是第 2 场战斗，打死敌人后可以获得冲锋枪，就点射而言它还不如手枪好用，但射速很快。清场后不要急着进电梯，在电梯后方的沙发上会找到电子邮件“转寄：图书馆的抗议行动”（**电脑 2，故事物件 2/3**）。

从电梯出来后进入时间暂停的跳针状态，这里我们可以从静止的武装分子手里把枪换成突击步枪，然后把他们的枪作为子弹都收走——虽说这并没有什么意义，而且突击步枪连射时准星会剧烈抖动。而在前方的桌子上可以找到电子邮件“大学行动”（电脑 3，故事物件 3/3）。本章的收藏品就全部完成了，接下来专心剧情和战斗即可。

前面的路上会看到莫纳其的人已经开始抓捕抗议者了。从大楼出来之后又是一场战斗，此时杰克觉醒了时空视野的能力。时空视野可以无限发动，不过目前还处于比较初级的阶段，效果较弱。当画面右边时空视野的标记闪动时，表示附近有时间回音。时间回音是一种让玩家看到过去此处发生事情的特殊存在，走过去按 Y 键即可还原当时的情况。在系统的提示之下找到威廉的汽车，调查之后发生剧情，杰克学会新能力：按 RB 发动的时间停止。时间停止的作用是让一小块区域的时间停止，之后玩家可以往这片区域倾泻子弹，当时间停止结束后，射过去的子弹的动能就会集中爆发，产生十分惊人的杀伤力。时间停止是很有用的能力，可优先升级，时间停止状态中累计射入一定数量的子弹，还有对应的成就。接下来清光追杀过来的敌人，回到大楼去找威廉。注意这场战斗不要太依靠汽车作为掩体，因为汽车有可能爆炸。活用新学会的时间停止能力，清场是不难的。回到大楼后发生剧情，进入第 3 章。

第1幕 第3章

图书馆追逐战

很快玩家会学会新能力：时光闪避。按 LB 使出的时光闪避，可以瞬间移动一段距离，让瞄准你的敌人不知所措。如果闪避时撞到正常敌人，敌人会被浮空。而时光闪避后按 LT 可以进入时间流逝变慢的焦点时间状态，配合浮空效果可以保证枪枪爆头。人少的时候用这招可以吃定敌人，而且多用这招爆一定次数的头还有成就，当然人多的时候这么玩就很尴尬了。这个区域的敌人很多，要活用时光视野来搜索敌人的位置。

来到户外后，先利用左边的一排流动公共厕所翻过围墙，在前面的一个油桶上放着本章惟一一个收藏品：包比·雷福德的河港市广播节目（媒体 1，故事物件 1/1）。用时光视野的话可以很轻松地找到它。从收音机左往上爬，能爬的地方都会铺着色彩鲜明的布，熟悉之后就很好找了。爬上去之后要利用升降台跳过去，但当玩家踩上升降台后就会往下降，因此你需要先对升降台来一发时间停止，这样就可以在降下去之前跳过去了。

进入图书馆上层后，打死敌人可以拿到重型手枪。这种武器爆头威力巨大，但弹夹很小，射速也慢，和时间停止不是很配，仅适合枪法神准的人。见到威廉之后，杰克学会了时间护盾。按下 B 键发动的时间护盾，能够让杰克进入无敌状态，而且附近的敌人会进入减速状态，可以说是保命神技，十分给力，弹开一定数量的子弹还有对应的成就。这场战斗的敌人很多，可以活用地上的各种爆炸物，顺便还能完成炸死一定数量敌人的成就。打完一群敌人后救起威廉，还会有新的敌人出现，这波敌人会十分勇猛地冲过来，要赶紧全灭。之后出门，本章结束。

分岔点1

这个环节玩家要扮演保罗·瑟林来做出重大抉择。这一章就是一条直线道路，发动时空视野的话不难找到所有收藏品。

往前走，右边箱子上有一个羊状的模型，调查之后会找到游戏的第 2 个量子涟漪。继续顺着右边一路找过去，能看到威廉·乔伊斯的人事档案（文件 1，故事物件 1/2）、杰克·乔伊斯的人事档案（文件 2，故事物件 2/2）。

找齐东西之后就可以进行决断了。按住 LT 为强硬手段，按住 RT 为公关手法，选择之后会看到对应的说明，之后按 LB 或 RB 确认。无论玩家做出什么选择，都可以将游戏进行到最后，但之后的剧集故事和游戏剧情都会有巨大的不同，而且每个选择都对应一个成就。选择不同会导致之后的收集品产生变化，下文的攻略以公关手法为准。

剧集1

剧透注意！

如果选择公关手法，艾米将存活下来，她将在莫纳其的威胁下拍出自白影片，将一切的错过推给杰克。之后杰克将在第 2 幕中将她救出，之后艾米会一直协助杰克。

如果选择强硬手段，艾米会被莫纳其枪决，这对利亚姆造成了很大的冲击，民众从此将莫纳其视为凶手。之后艾米的角色会被第 1 幕中送杰克去大学的司机担当。

无论作出哪个选择，都会导致之后的收集品出现重大变化，最主要的就是泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目系列。

量子涟漪 1：第 1 集大约一半的时候，一群人在莫纳其的餐厅进餐，电视在播放昨晚大学事件的新闻，这时有两个码农表示白板上的公式解开了。

量子涟漪 2：第 1 集后半查理发现利亚姆有背叛可能后，利亚姆在莫纳其大楼中行走，在一个背影的镜头中，左边有一个路人手中捧着保罗要求带回去的羊形雕饰。

第2幕 第1章

工业区

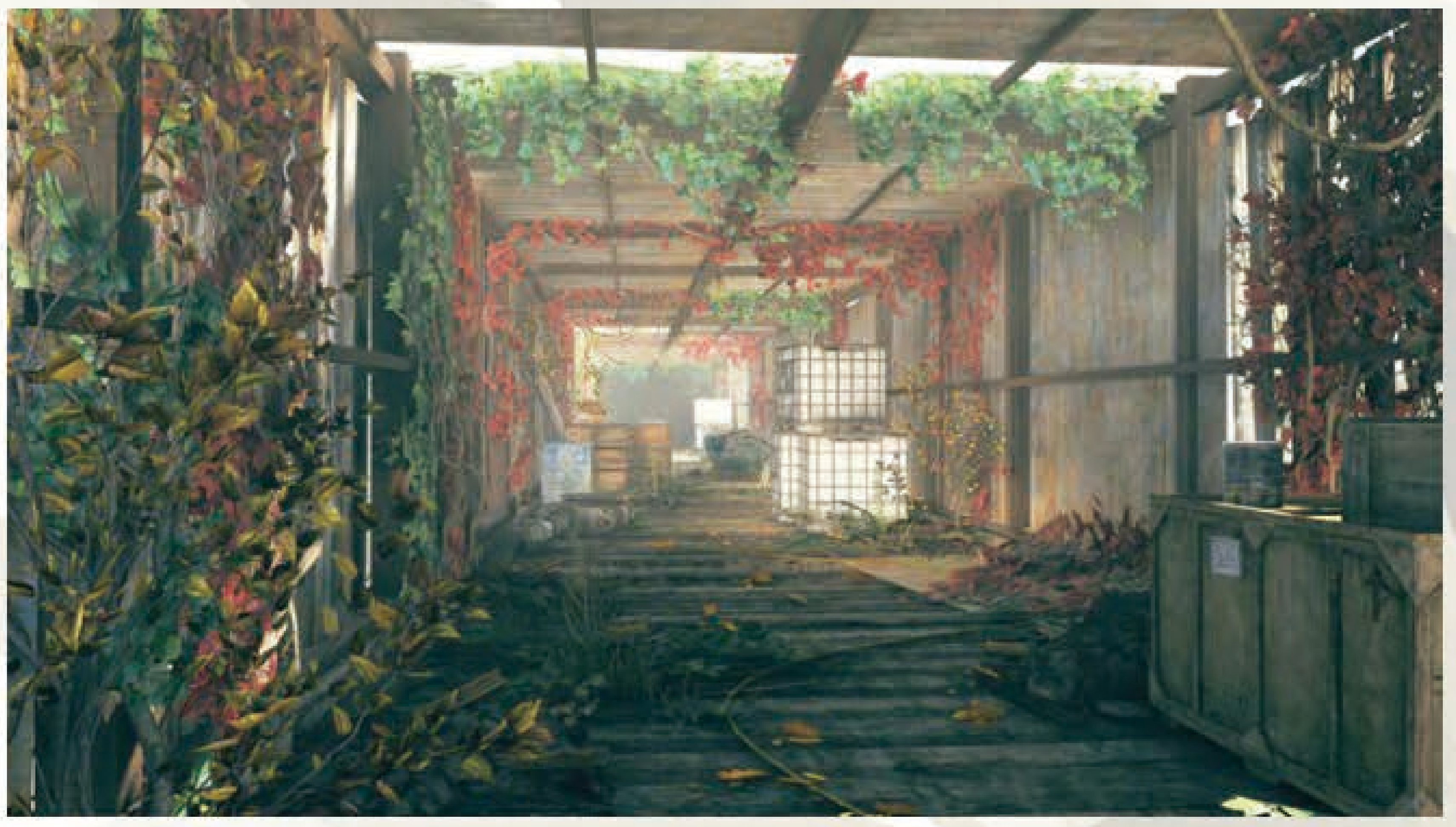
本章一开始，就有时元之源的提示。时元之源就是时空能力的升级点，每找到一个，就可以获得一个升级点，同时也算收藏品的一种，十分重要。当附近存在时元之源时，画面右边的时空视野图标会闪烁，和时间回音类似。这时按下 Y 键，屏幕上会提示时元之源所在的方位，如果此时时元之源存在于玩家的视野中，就会以一团白光的形式出现。注意如果不发动时空视野的话，就算玩家来到时元之源附近也无法看到。时元之源可以在一周目游戏时全部集齐，并不需要获得什么新能力后再回来收集。

找到时元之源后翻箱子走人，来到一间厂房。首先按提示射下空中的吊臂，重物落下后会砸出一条新路。从新路走进去会发现有第 2 个时元之源的提示，发动时空视野不难找到。接下来需要发动能力让被砸烂的道路恢复，先爬上集装箱，然后发动能力，就可以从上方通过。这个动作需要快一点儿，因为时间一到就会恢复原状。

从上方可以来到无法破门而入的封闭房间里，这里可以找到 3 个收藏品：原爆点地图（文件 1，故事物件 1/9）、电子邮件“莫纳其的公关计划”（电脑 1，故事物件 2/9）、莫纳其的公关策略海报（文件 2，故事物件 3/9），还能解锁第 3 个量子涟漪。顺带一提的是，如果玩家在上一章选择了强硬手段，那么这个房间里的收集品也会大不一样。房间里还有武器弹药，不要错过。

出了房间后会遇到大量敌人，这里的敌人数量不少，部分还手持霰弹枪，贸然靠近的话会遭到重创。场景中有不少爆炸物可以利用，高空的吊钩打下来后也会出现爆炸物。

全灭敌人后会出现时元之源的提示，先不管它。调查场景中的发电机，这样电梯开关就可以使用了。打开电梯让其降下来，坐上去来到



上层。来到上层之后，在必经之路上就能看到第3个时元之源了。

推门出去之后，会发生剧情。根据保罗在第一章做出的决断，这里的剧情也会不一样。清光敌人后救出艾米，在这个房间的桌子上可以找到电子邮件“回复：原爆点行动”（电脑2，故事物件4/9）和新的收藏品种类：眼药水瓶（情报物件1/1）。这时你还会发现有时元之源的提示，先不用管。

艾米开门之后，从屋顶跳下去，你会发现那个时元之源在房间里，但现在进不去，所以继续不理。在房间里倒是能找到门的开关，打开之后用一个时间停止，就可以安全过门。从进门的方向继续往前，在前方左边一个封闭的院子里有第4个时元之源，利用旁边的集装箱翻过去取得。之后会有多个时元之源的提示，从艾米所站的门口附近铺着黄布的车厢爬上去，转转视角就会发现高处有第5个时元之源。然后从上方往之前看到但拿不到的时元之源所在的房间走，从屋顶就能到达上锁的房间，从而找到第6个时元之源。最后从列车顶绕一大圈，经过一段会坍塌的道路，就能从上方的窗户进入目标房间，之后开门让艾米进来。

在这个房间里，可以自动解锁“艾米的自白”新闻广播（媒体1，故事物件5/9），还能找到电子邮件“回复：杰克·乔伊斯”（电脑3，故事物件6/9）、莫纳其内部通讯（媒体2，故事物件7/9）。之后艾米会帮你打开门，前方会遇到一群敌人，这时会自动解锁新能力时间爆炸，发动方法是长按RB键，比较实用。在这个教学环节中就能解锁同时炸死3个敌人的成就。清场之后你会发现时元之源的提示，不用着急，先出门，然后往高处看，就会看到最后一个时元之源，只要从垃圾箱爬上雨棚就可以获得，但注意如果先进门的话就无法获得了。

进门之后会遭遇一大群敌人，包括敌人的特种兵。对付这种敌人最好的办法就是用时间停止后配合高射速武器，基本上两发时间停止就能要他的命。但注意就算有时间停止，也尽量不要从正面和他交锋。这个场景非常大，将敌人全灭后从上层来到目标房间处，按住Y键发动时间回音后，就可以进入这个房间。里面除了有开关外，还能找到电子邮件“转寄：对于莫纳其的疑虑”（电脑4，故事物件8/9）、莫纳其内部通讯（媒体3，故事物件9/9）。打开开关后从箱子上翻出房间，这时会遭遇一大群敌人，包括特种兵。这时会不时进入时间停止的跳针状态，注意跳针状态下玩家并不能给敌人造成伤害，因此跳针状态下找个地方躲起来才是正经。敌人全灭后开门，本章结束。

第2幕 第2章

原爆点

一开场就有一场大战。这里的时元容器利用时间停止后射入大量子弹，可以引发跳针状态，不过并没有什么用。这里有特种兵，如果清敌慢的话敌人会杀上楼，活用各种能力阻止他们。清场后可以找到先进的冲锋枪，这是最好用的武器，建议永久保留。在战斗开始时玩家藏身的电脑控制室里，可以找到索菲亚·阿马拉尔对于时元的演讲（媒体1，故事物件1/13）。在下面中央的某张桌子上可以看到电子邮件“时元科技阶段2的里程碑”（电脑1，故事物件2/13）。先不管时元之源的提示，射中高空的吊钩，踩在落下的钢板上发动能力来到二楼。先别慌从二楼前进，下到一楼能找到第1个时元之源。之后从二楼前进，利用箱子来到三楼，这里有个缺口可以落到一个密封的房间，里面有第2个时元之源。之后从三楼来到二楼的另一边，这时会有时元之源的提示，先不管。

来到户外，中央有第3个时元之源。这里还有一个时间回音，在其旁边有一辆车，调查车头看到拖车的注意事项（文件1，故事物件3/13），调查车内有泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体2，故事物件4/13），同时保安室的门会打开。保安室里有电子邮件“我的电影剧本！！！”（电脑2，故事物件5/13）和“回复：下一个步骤”（电脑3，故事物件6/13）。

从保安室的另一侧出去，进入一个中间有条小船的房间，你会发现之前一直提示的第4个时元之源原来在这个房间的角落里。这个房间的门被一堆油桶所阻拦，绕到另一边开枪打爆油桶就可以通过了。之后需要发动能力让倒塌的铁架恢复，再用时光闪避快速通过。注意这里如果动作慢的话就会被铁架直接压死。

再次来到户外时会遭遇大量敌人，包括数个特种兵。往前的开阔区域敌人很多，坚持一阵子后有辆卡车会冲进来，不过随之进入跳针状态。搜索右边平台可以找到卡宾枪，这是可以当狙击枪用的好武器，建议保留。翻过卡车，会遇到新敌人——穿着时元背心的莫纳斯士兵。这种敌人能够和杰克一样在跳针状态下行动，时间停止能力对其无效。他们会发动瞬移能力给你出其不意的打击，每次发动瞬移后都要赶紧按Y键来观察其位置。现阶段最好的办法除了远远的对射外，就只剩近身发动时光回避浮空后爆头了。如果打爆他们身上的时元背心，也可以让其丧失战斗力，累计一定次数还有对应的成就。这两个战斗区域都没有收藏品，可以快速通过。

进入前方的帐篷，很快会找到原爆点的警告标识（文件2，故事物件7/13）。再往前是威廉的工作室，这里会有不少演出，部分内容通关后回来看会更有味道。来到工作室后方，按Y键不难发现一个十分醒目的恐龙标志牌，调查后解锁游戏中第4个量子涟漪。往前走一会儿会发现时元之源的提示，现在暂时还无法获得。前面的电脑中有电子邮件“侵入者警报”（电脑4，故事物件8/13）。再往前，有两个守卫的房间里，可以找到电子邮件“回复：金博士的实验室和瑟林的疗程”（电脑5，故事物件9/13）、“回复：杰克”（电脑6，故事物件10/13）、《骤停》（情报物件1/1）。从这个房间出来后，先别慌进前面的帐篷，绕到旁边的区域，在一幅大象的画前面找到一直阴魂不散的第5个时元之源。

进入前面的帐篷会接到保罗的电话，之后能找到电子邮件“回复：利亚姆·伯克的状态”（电脑7，故事物件11/13）。再往前有第6个时元之源的提示，只要出了帐篷绕到后方就可以找到。前面右边一辆后座打开的车里，能找到电子邮件“利亚姆·伯克的心理评估”（电脑8，故事物件12/13）。继续前进，在前方的帐篷里，能找到电子邮件“艾米·费雷罗”（电脑9，故事物件13/13）和最后一个时元之源。本章的收藏品至此全部搞定。这里还有大量武器可以选择，如果手里是先进的冲锋枪和卡宾枪的组合，就不用换了。

再往前需要在破裂的时空中前进，这里要多用时光回避快速前进，一旦失误就会直接死亡。如果不知道往哪儿走的话，多按Y键观看目标提示。这个部分最后需要往前大跳，不然剧情后会因为距离不够而摔死。接下来是和一大群时元士兵的战斗，很容易被敌人瞬移到背后偷袭。而且这个区域的一些巨大物体也会对玩家造成伤害，要特别小心。清场之后开门爬梯子，本章结束。

第2幕 第3章

布拉德伯里游泳池

本章没有战斗环节。一开始来到游泳池大门前，发现不能进入。绕到右方会看到时间回音，发动之后利用垃圾箱来到上层。这里要注意，等时间恢复之后，利用长木板往右助跑，可以跳到右边的高台上，这样翻上去就能找到第 1 个时元之源（游戏中的编号是第 2 个）。这个动作对起跳点的要求极高，可能要多试几次才能成功。之后再次来到上层，这次动作要快，从左边的高台来到屋顶，搜索大门左上方区域，能找到第 2 个时元之源。之后回到大门上方，从脚手架翻进屋里。一路往下，在一个房间里找到多个收藏品，包括：薛丁格日记（媒体 1）、河港市私密搬家服务账单（文件 1）、布拉德伯里游泳池契约（文件 2）、泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 2）。之后打开侧门，在房间里找到第 3 个时元之源。来到楼下开门，跟着贝丝走，按动一个开关后，时光机就出现在你眼前。这时返回开关左边的房间，根据提示，在某个房间的脚手架旁找到第 4 个时元之源。

在时光机区域，可以找到本关剩下的 8 个收藏品，包括一个时元之源。由于区域不大，这里就不一一列举收藏品的名字了。惟一需要注意的是时间旅行市民指南在时光机的后面，如果玩家的时空视野范围不够的话是看不到提示的。全部收藏品入手后，按照系统的提示完成一系列操作就可以完成本章了。

分岔点2

又到了扮演保罗来做出重大决断的时刻。本章开始后立即后转，就能找到本章惟一一个收集品。之后可以选择私事或公事。下文的收藏品攻略以公事为准。

剧集2

剧透注意！

选择私事，保罗会去见杰克，之后由马丁代替保罗发布演讲，结果在演讲中马丁自导自演了一出枪击案。

选择公事，演讲将由保罗完成，结果大获成功。马丁见到杰克并私自放了他。

量子涟漪 3：第 2 集大约 1/3 的进度时，邀请函丢失的 Haskins 总算混进了宴会。

量子涟漪 4：第 2 集大约一半时，查理和菲奥娜在树林里散步，这时会看到之前杰克调查过的恐龙标志牌。

第3幕 第1章

研究设施

本章开始不久，将学会新能力：按住 LB 键发动的时光冲刺。这是一个非常有用的能力，不仅可以用来赶路和通过机关，而且靠近正常敌人后会出现按 B 键的提示，输入指令后即可用近战攻击将正常敌人一击必杀。这也是对付时元士兵的最好办法，极其有用。利用时光累计冲刺一定距离可以解除一个成就，难度很低。

往前会遇到自动机枪的阻击，这里需要利用时光冲刺来到其背面关闭，之后还能把机枪拆下来拿走。这时搜索一下此区域，上台阶后能找到第 1 个时元之源。之后你还能发现提示，先不管。下面的谜题需要先发动能力让断桥恢复，再用时光冲刺冲过恢复好的桥。前面有两个敌人，一发时间爆炸搞定。调查广告牌，发现是海鸥岛标志（文件 1，故事物件 1/17）。这里可以用时间回音将大炮修复后，修好之后先从大炮后方爬上台阶，绕一圈就能发现之前困惑你的第 2 个时元之源。再次修好大炮，爬上炮管加速跑过去，先别靠近门，往台阶下走，能找到第 3 个时元之源。

进门之后是一场恶仗，这里最麻烦的是高处有两个狙击手。推荐是在惊动敌人之前优先干掉最远处的那个狙击手，由于此时玩家没有好的远程武器，还是比较麻烦的。干死这个狙击手之后，就可以选择一个不被剩下那个狙击手瞄中的位置开始清人。那个狙击手身边有油桶可以利用，不要贸然冲上去，因为上面还有个自动机枪。这里可以活用时光冲刺进行转移，能够让敌人一定时间内看不到你的新位置。清场后由于这片区域并没有收藏品，可以开门走人。

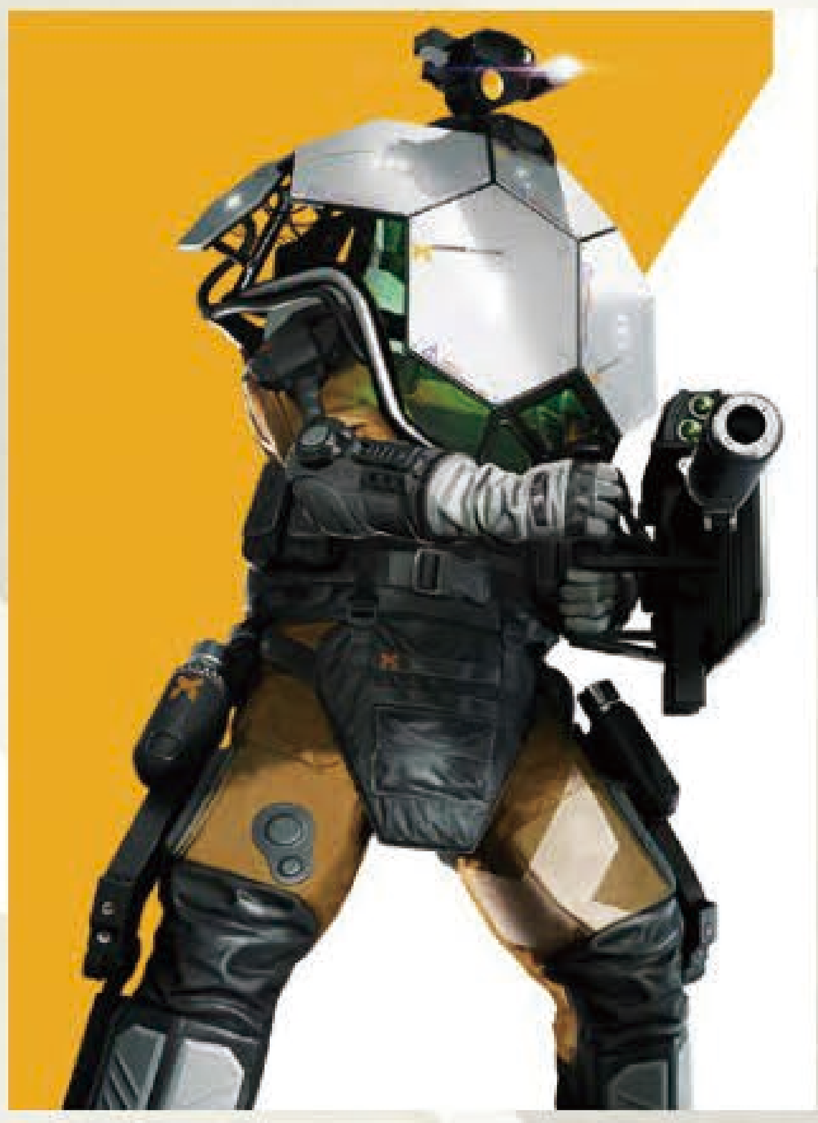
进门后上山，保安室里能找到泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 1，故事物件 2/17）。保安室左边的直升机场有第 4 个时元之源。从保安室的角度还能看到第 5 个时元之源，从前面往下绕过去获得。找完之后就可以打开前面的门，开门瞬间将解锁保罗·瑟林的海鸥岛演讲（媒体 2，故事物件 3/17）。调查房间里的电脑，可以解锁全游戏第 5 个量子涟漪。之后就可以坐电梯下去了。

在电梯里触发跳针的剧情，开门后在前面士兵的背后可以找到研发设施（文件 2，故事物件 4/17）。前面有一扇门不受时流控制而来回开关的门，可以用 RB 或 B 来安全通过，最佳方法是慢慢靠近门，当画面变红出现类似于受伤的提示时，按 B 发动时间护盾，今后这样的机关都照此处理。接下来沿左边前进，在研发室左边墙上能找到第 6 个时元之源。另一个时元之源要先解除时元阻尼器才能取得，先不去管。右边出现空间扭曲的地方就有时元阻尼器，这里杰克所有的特殊能力都会失效，包括时空视野。不过就在时元阻尼器影响范围内的研发室里就能找到开关。关上开关之后，发动时空视野，就能在研发室里找到电子邮件“救生艇协定计划”（电脑 1，故事物件 5/17），以及白板上的飘移者简报（文件 3，故事物件 6/17）。经过一扇不稳定的门之后，前面开始出现能活动的敌人，干掉之后前面墙上有巨大的莫纳其科技时间轴（文件 4，故事物件 7/17）。此处左边长长的通道尽头，是之前看到但拿不了的第 7 个时元之源。从此通道返回时，前方会突然刷新几个敌人，要注意一下。这里用时空视野能看到不少收藏品，但目前都拿不了，直接进门。

门后是游戏的第一场 BOSS 战，对手是几个时元士兵加一个莫纳其重甲兵。高难度下莫纳其重甲兵手上的榴弹枪十分夸张，不仅威

力大，而且能摧毁大部分掩体，一味靠躲是绝对不行的。这里建议首先用时光冲刺的 QTE 干掉杂兵，之后用时光回避和时光冲刺来设法绕到 BOSS 的身后。猛射其背后的醒目弱点，能够对其造成巨大伤害。能量没有回复时，就多用时间护盾等能力来拖延时间。干掉 BOSS 之后，利用时间回音将升降平台降下来，然后利用平台来到上层。沿上层一路跳跃，再经过一扇不稳定的门，就能进入办公区。

进入办公区后，右转墙上能找到海鸥岛莫纳其的布告栏（文件 5，故事物件 8/17）。二楼右手边第一间办公室里可以找到电子邮件“一定要继续前进”（电脑 2，故事物件 9/17），第二间办公室里有电子邮件“回复：乔伊斯遭到拘禁了？？”（电脑 3，故事物件 10/17），第三间办公室里能找到电子邮件“今晚的指示”（电脑 4，故事物件 11/17），第四间办公室里能找到电子邮件“转寄：梦境日志 1”（电脑 5，故事物件 12/17）、预测断裂进展（文件 6，故事物件 13/17），时元干涉波作用个体又称飘移者（文件 7，故事物件 14/17）、C.F.R. 简报（情报物件 1/2）以及剧情道具：给贝丝的时元背心。转弯后第一间办公室里能找



到电子邮件“晚会的目的”（电脑 6，故事物件 15/17），同时这个房间里的女人正在玩 Remedy 的名作《心灵杀手》。

之后来到一楼，按刚才路线搜刮一遍。右手第一间办公室里有电子邮件“时光机”（电脑 7，故事物件 16/17），第二间办公室里有电子邮件“回复：宝贝你好啊”（电脑 8，故事物件 17/17），以及布伦纳的马克杯（情报物件 2/2）。之后从两段楼梯中间的房间进入到中间区域，这里能找到第 8 个时元之源。本关的收藏品这样就全部找到了。从前面的门出去，本章结束。

第3幕 第2章 莫纳其晚会

进门后前面左边的会议室能找到大胆宗教人士单身约会网站（文件 1，故事物件 1/7）、电子邮件“回复：时光机核心”（电脑 1，故事物件 2/7），右边会议室的大屏幕上有救生艇的演讲（文件 2，故事物件 3/7），之后上二楼在会议室里找到第 1 个时元之源，按提示方向前进，下楼在电梯门前找到第 2 个时元之源。

从前方不稳定的门进去，来到了停车场。很快跳针状态就会结束，一大批敌人冲过来，这里掩体不好找，躲在车后并不安全。清场后警报并未解除，按提示去推监控室的门，结果杀出一个特种兵，还是用时间停止干掉。在监控室里按下开关后，出门会遇到比刚才更多的敌人，还有特种兵。这里可以对汽车用时间停止，然后一口气射击，这样时间停止结束后汽车就会爆炸，将附近的敌人一扫而空。清场后搜索一下停车场，在一个箱子上找到情色小说（媒体 1，故事物件 4/7），同时这还是本作第 6 个量子涟漪。停车场只有这么一个收藏品，按提示从打开的门进去，很快就会看到收音机，里面在播放泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 2，故事物件 5/7）。出门后在楼梯旁就能找到第 3 个时元之源，往前走有第 4 个时元之源的提示，顺台阶而上就能看到它。

从另一边跳跃前进，前方是受时元阻尼干扰的区域，所有特殊能力都被封印。而时元阻尼器的开关在检查站（挂着 CHECKPOINT 牌子）旁，可以清光敌人后再去开，也可以直接冲过去打开。打开之后会出现大量时元士兵，其中包括身背可携式时元阻尼器的新型敌人，如果靠近他的话他就会打开开关，这时不仅所有能力对其无效，而且杰克的能力也会暂时消失。好在这种敌人速度不快，先干掉其他杂兵，再设法绕到他的背后将其秒掉。开加速干死检查站楼顶的敌人后，这是个不错的制高点。这片区域并没有收藏品，清场后发现前进的道路被一辆车给堵上了。这里只要先发动时间回音将车拉出来，然后开着时空冲刺从检查点楼上跳到车顶，就可以顺利通过了。

往前就到了会场，右手的车里放着醉心的简讯（文件 3，故事物件 6/7）。演讲台前有第 5 个时元之源。往前会看到贝丝并发生剧情，剧情后按照时元之源的提示，可以找到菲奥娜的剑形鸡尾酒叉（情报物件 1/1），以及第 6 个时元之源。跟着贝丝上楼，马上就能看到电子邮件“我的剧本，第 2 部分！！”（电脑 2，故事物件 7/7）。看到无人机后，在这个平台上能找到第 7 个时元之源。

见到索菲亚博士之后进入本章最后的战斗。这里战场巨大，敌人众多，远有狙击手，近有特种兵，比较难缠。开战后可以先用时光冲刺一路小跑来到楼上平台，敌人会失去你的目标，如果你备有一把卡宾枪，就可以安全干死狙击手，这样就简单不少。第一阶段需要靠近保安室打开开关，注意靠近后不仅有特种兵，而且有自动机枪。在狙击手的初期位置，还能找到第 8 个时元之源。

打开开关后又会刷新大量敌人，这时实际上需要玩家全灭敌人。敌方依然是狙击手加特种兵，辅以大量杂兵骚扰，利用地形缓慢推进吧！将敌人全灭之后来到目标地点，打开开关，本章结束。

分岔点3

这次要扮演保罗选择自己相信的人，这一章没有收藏品。下文的收藏品攻略以索菲亚为准。

剧集2

剧透注意！

如果选择相信马丁·哈奇，那么在剧集 4 中，保罗会亲手杀死索菲亚。

如果选择相信索菲亚，那么在剧集 4 中，保罗会安排索菲亚通过救生艇计划逃生。

量子涟漪 5：第 3 集大约 1/3 的进度时，马丁用索菲亚的指纹拓片打开实验室的门，之后士兵在安放爆炸物时，背景中会响起情色小说电台的声音。

量子涟漪 6：第 3 集大约 3/4 的进度时，利亚姆进医院寻找她的妻子时，墙上的电视开始播放杰克帮忙上传到网上的演讲视频。

第4幕 第1章 唐纳利港桥

本章开始后不久，就会看到两个时元之源，轻松取得。翻进屋子后，打开电视，观看夜泉（媒体 1，故事物件 1/5）。往前走靠近窗户会有剧情，之后下楼找到收音机，里面在播放泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 2，故事物件 2/5）。继续下楼，从窗户翻出去，左边能找到第 3 个时元之源。

下楼梯后会遭遇敌人，首先来一发时间爆炸搞定眼前的几个，然后就慢慢等时元士兵瞬移过来，开时空冲刺加 QTE 摆平。清场后直接撞开门进去，左边有第 4 个时元之

源。这时如果你看时间轴的话，会发现漏了一个收藏品，不过先不用管。爬上楼梯后一路往上，在桥上找到莫纳其的布告栏（文件 1，故事物件 3/5）、莫纳其外勤通知：马丁·哈奇（文件 2，故事物件 4/5）、杰克·乔伊斯脸部相片（文件 3，故事物件 5/5）、第 5 个时元之源（这就是刚才漏掉的那个收藏品）。拿完之后往前，会遇到第 3 幕中的小 BOSS：莫纳其重甲兵。这里的掩体都是汽车，很容易被打爆，基本战术还是不变，先磨死杂兵，然后用时空闪避或时空冲刺来到其背后解决。

获胜之后爬上楼梯，很快就能看到第 6 个时元之源，本关收藏品全部找齐。接下来是考验玩家操作的时候了，基本思路就是先靠近不稳定的机关，当画面变红时注意观察物体的行动规律，一旦可以通过时马上按 B 键发动时间护盾固定，之后按住 LB 键时空冲刺经过。其中有一处需要把来回摆动的汽车当踏板的地方要特别小心，可以先看看护盾是否将汽车固定住，再决定是否要跳上去。惊险万分地坚持到最后，本章就结束了。

第4幕 第2章
准备时光机

开始之后在贝丝的对话中能找到马丁·哈奇的人事档案（文件 1，故事物件 1/12）、贝丝的 2010 计划（文件 2，故事物件 2/12），贝丝动身后打开右边的门可以找到泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 1，故事物件 3/12）。来到时光机处，和博士对话，她会让你去调查控制台。在博士左前方有第 1 个时元之源，这时先去右边和艾米对话，会出现一大堆收藏品。调查艾米，面前的电脑，有电子邮件“梦境日志 5”，如果再次和艾米对话，会触发游戏的第 7 个量子涟漪。调查艾米放出的收藏品，分别是莫纳其的通讯记录、救生艇文件、莫纳其员工图表、关于救生艇的特性、莫纳其任务声明（1999 年）、莫纳其集团三阶段计划。找完之后，本章的收藏品将只剩两个时元之源和两个文件，现在先去做主线。

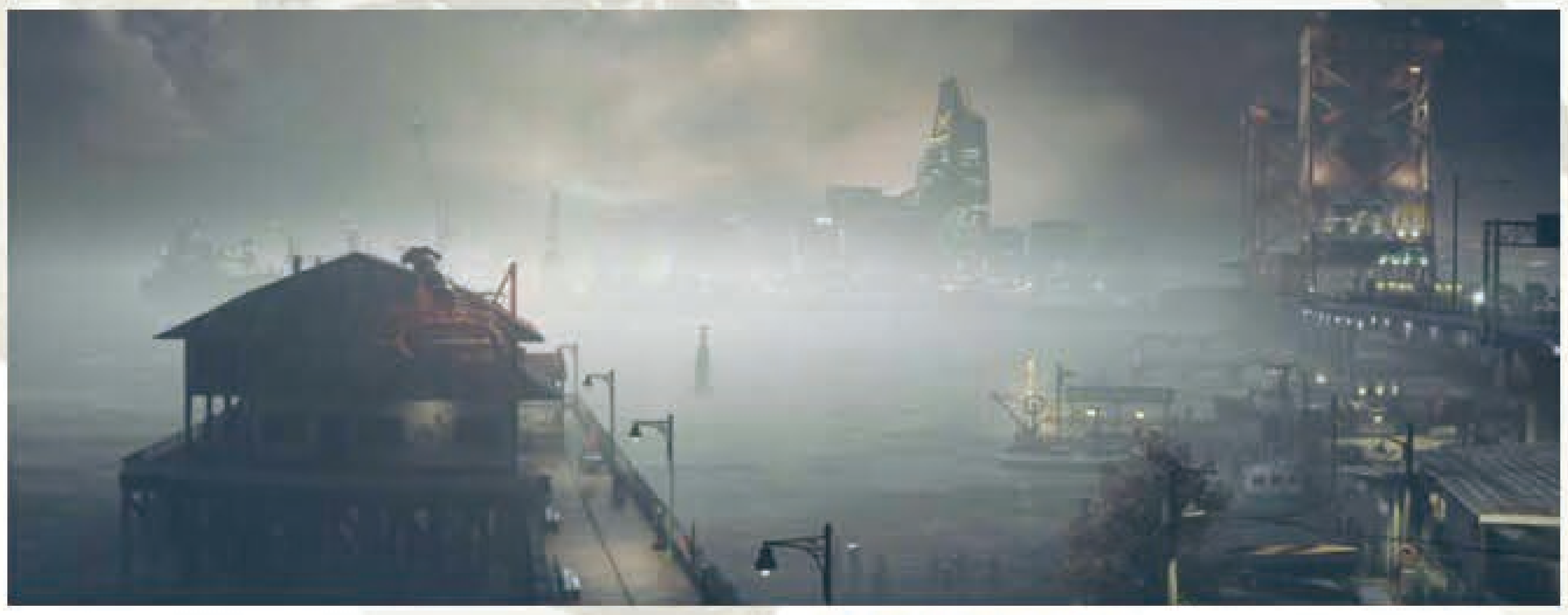
按照博士的指示爬上控制台，发现需要打开两个电源。从控制台左边铺着布的地方爬上去，就能找到第一个电源，打开之后时光机右边之前上锁的房间就会打开。在里面能找到杰克和威廉的照片，打开里面的门会有剧情，之后在一旁找到贝丝的笔记本，这样文件就全部找齐了。在厕所里能找到第 2 个时元之源，从厕所里铺着布的地方爬上去，一路往前就能来到第二个电源处，在电源附近的高空还能找到第 3 个时元之源，这样本关的收藏品就全部找到了。之后在控制台处打开开关，进入时光机发生剧情，本章就结束了。

第4幕 第3章
游泳池（2010年）

从时光机出来后，在附近能找到包比·雷福德的河港市广播节目（2010 年）（媒体 1，故事物件 1/6）、电子邮件“回复：反制对策”（电脑 1，故事物件 2/6）。按提示去左上方的门，门附近能找到第 1 个时元之源。

进门后发生剧情，剧情结束后在附近能找到贝丝的日记（文件 1，故事物件 3/6）。友情提示，这是极为重要的一份文件，建议认真读完。在下个房间的楼梯上找到第 2 个时元之源，墙上是日历墙（文件 2，故事物件 4/6）。贝丝开门后，在前面的某个房间里找到第 3 个时元之源。上楼找到最后两个收藏品：贝丝 2010 年的新计划（文件 3，故事物件 5/6）、莫纳起的崛起白板（文件 4，故事物件 6/6）。这里还有很多武器可供选择，包括先进的冲锋枪。准备好了之后与贝丝对话即可结束本章。

第4幕 第4章
威廉的工作室（2010年）



跟随贝丝前进，当听到两个电工对话时，注意这里有一个供电开关可以打开，这是全游戏最后一个量子涟漪，如果你是严格按照此攻略来玩的话，那么此时就可以解除全量子涟漪的成就：投石入湖。

从屋顶跳下去后，先别慌进入工作室，左边尽头可以找到第 1 个时元之源。进入工作室，能找到威廉的日记（文件 1，故事物件 1/5）、反制对策设计图（文件 2，故事物件 2/5）、包比·雷福德的河港市广播节目（2010 年）（媒体 1，故事物件 3/5）和第 2 个时元之源。发动时间回音后，跟随威廉进入小房间，墙上有威廉的白板（文件 3，故事物件 4/5）。在电闸附近发动时间回音，就可以打开开关，这样另一个房间的门就会打开。注意在小房间入口附近有第 3 个时元之源的提示，从旁边的木箱爬上去就能找到。进入另一个房间，里面有最后一个收藏品：时光机设计图（文件 4，故事物件 5/5）。

贝丝开始破解密码时，莫纳其武装部队已经赶到，要做的事情就是干掉他们。敌人会分批出现，包括好几位高处的狙击手，如果此前有带卡宾枪过来的话就简单很多，开着时间护盾一枪打死即可。将敌人全灭后返回工作室发生剧情，本章结束。

分岔点4

再次回到扮演保罗的环节，先关上 C.F.R. 室，然后去见莫纳其轻装兵。先不要做出选择，而是到楼上的房间调查电脑，即可解锁本章惟一的收藏品。之后就要从维持控制和放弃治疗中做出选择。下文的收藏品攻略以放弃治疗为准。

剧集4

剧透注意!

选择维持控制，保罗的病情会暂时得到缓解。之后当利亚姆带着妻子艾蜜莉进入莫纳其总部大楼时，保罗会亲自出面会见利亚姆。保罗承诺会让艾蜜莉进入救生艇计划后，利亚姆带着必死的决心去保护反制对策，结果遇到来拿反制对策的查理。

之后查理被马丁杀死，利亚姆经过苦战后干掉了马丁，然后穿上了时元士兵的制服，决心和前来夺取反制对策的杰克进行最后的决战……

选择放弃治疗，保罗的病情会加重，他都没有力气去和救生艇计划的成员亲自发表演讲。利亚姆带着艾蜜莉进入莫纳其总部大楼后遇到查理，查理说服他可以用反制对策来拯救世界。结果在反制对策所在的房间里，艾蜜莉被马丁挟持，不得不放弃抵抗。马丁面对没有回手之力的利亚姆毫不留情，开枪杀了他。之后查理用计杀死了马丁，但马丁迅速复活并要杀死查理，然而艾蜜莉终结了马丁的生命。之后查理将艾蜜莉加入救生艇计划，而他留在原地等待杰克的到来。

以上两种选择在游戏中的影响，主要就是第 5 幕第 1 章在反制对策房间遇到的战斗。选择维持控制会遭遇利亚姆，选择放弃治疗则会遇到查理被几个士兵抓准，两场战斗的难度都不大。

量子涟漪 7：第 4 集大约 1/4 的进度时，菲奥娜接到查理的电话，开车赶往莫纳斯总部。路上会看到莫纳斯士兵因为看到散播的假情报而进行搜查。

量子涟漪 8：第 4 集大约一半时，伯克和妻子从车上下来狂奔，墙上会有当年电工竞选市长的海报。

第5幕 第1章
莫纳其总部

进入大厅后会遭遇时元士兵，干掉第一批敌人后，楼梯上出现身背携带式时元阻尼器的敌人。在楼梯附近的电脑桌上，有泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）（媒体 1，故事物件 1/18）。联系查理开门后，左边房间里有第 1 个时元之源，自动梯旁边有莫纳其总部地图（文件 1，故事物件 2/18）。上自动梯后前面有敌人，来一个时间爆炸先下手为强。之后在左边的接待处可以找到莫纳其无线电笔记（情报物件 1/4）、电子邮件“趁我们还可以的时候闪人吧！！”（电脑 1，故事物件 3/18）、电子邮件“飘移者警报”（电脑 2，故事物件 4/18）。调查开关后坐电梯上楼，出电梯后前方沙发上有电子邮件“马丁·哈奇”（电脑 3，故事物件 5/18）。在查理的帮助下开门后，里面会遇到不少时元士兵。将其全灭后还会遇到两个莫纳斯重甲兵，这是游戏的难点所在，不过好在这次办公室的掩体不是那么容易被摧毁的，设法将两个 BOSS 拉开距离，然后就可以逐一料理了。胜利后搜索这片区域，在白板上能找到莫纳斯公关协定（文件 2，故事物件 6/18），某台电脑里有电子邮件“那个诡异的混账走人了！”（电脑 4，故事物件 7/18）。

查理再次帮忙打开门，往前走，在一扇门后找到第 2 个时元之源。在这个办公室里，还能找到电子邮件“有关我的剧本和新影片！！”（电脑 5，故事物件 8/18）、时间匕首（媒体 2，故事物件 9/18）。再往前能看到醒目的莫纳其文镇和笔记（情报物件 2/4），电子邮件“自白书”（电脑 6，故事物件 10/18）。再往前会出现时元之源的提示，不过先不用管。前面有一扇门需要侧身进入，进去之后会发生剧情，剧情后如果此前玩家是按照本攻略的选择，那么此时会道破在莫纳斯总部肆虐的飘移者的身分。查理帮忙打开最后的门后，左手边有没有标题的笔记（文件 3，故事物件 11/18）。进入瑟林的办公室后发生剧情，剧情后调查电脑，看到电子邮件“找到马丁并杀了他”（电脑 7，故事物件 12/18）。往前走，在二楼可以找到电子邮件“回复：时光机核心”（电脑 8，故事物件 13/18）、对于尽头的反思（情报物件 3/4）。在二楼的一幅印象派画作前，可以找到最后一个时元之源。在一楼可以找到量子涟漪研究单位（电脑 9，故事物件 14/18），再往下走会看到保罗的治疗室，先不要先往右走，治疗室里面有索菲亚的个人记录（文件 4，故事物件 15/18）。

往右走会看到弹药补充，如果进入前面的门会有战斗。如果在分岔点 4 选择维持控制，玩家将在这里和利亚姆·伯克展开对决；不过如果是按照本文的攻略来进行的话，这里会遇到 3 个杂兵抓住查理的剧情。将杂兵消灭后，查理会带你继续前进。不过在这个区域能找到电子邮件“立即阅读我：C.F.R. 程序！！”（电脑 10，故事物件 16/18）、“时元粒子库存更新”（电脑 11，故事物件 17/18）。进入查理为你打开的门后，左手边有关于 C.F.R. 的个人记录（文件 5，故事物件 18/18），右边地上有查理的通行证（情报物件 4/4）。如果玩家是严格按照本攻略进行的话，那么此时应该会解锁成就：知识就是力量（找到全部情报物件）。同时本章的收藏品也全部入手了。

拿走反制对策后，坐电梯上去，前面还有一场大战。按下时光机启动的按钮后，大批敌人出现。首先换出卡宾枪，开着时间护盾把左右两边的狙击手干掉。接下来跳针状态中就在控制室静等时元士兵瞬移过来后用时空冲刺 +QTE 秒杀。接下来敌方还会有时元阻尼特种兵，用时间停止来秒杀，不过如果正面使用时间停止的话，对方也会用时元阻尼对抗，所以要注意偷袭。全灭之后再次开动开关，进入时光机，本章结束。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

第5幕 第2章
返回大学

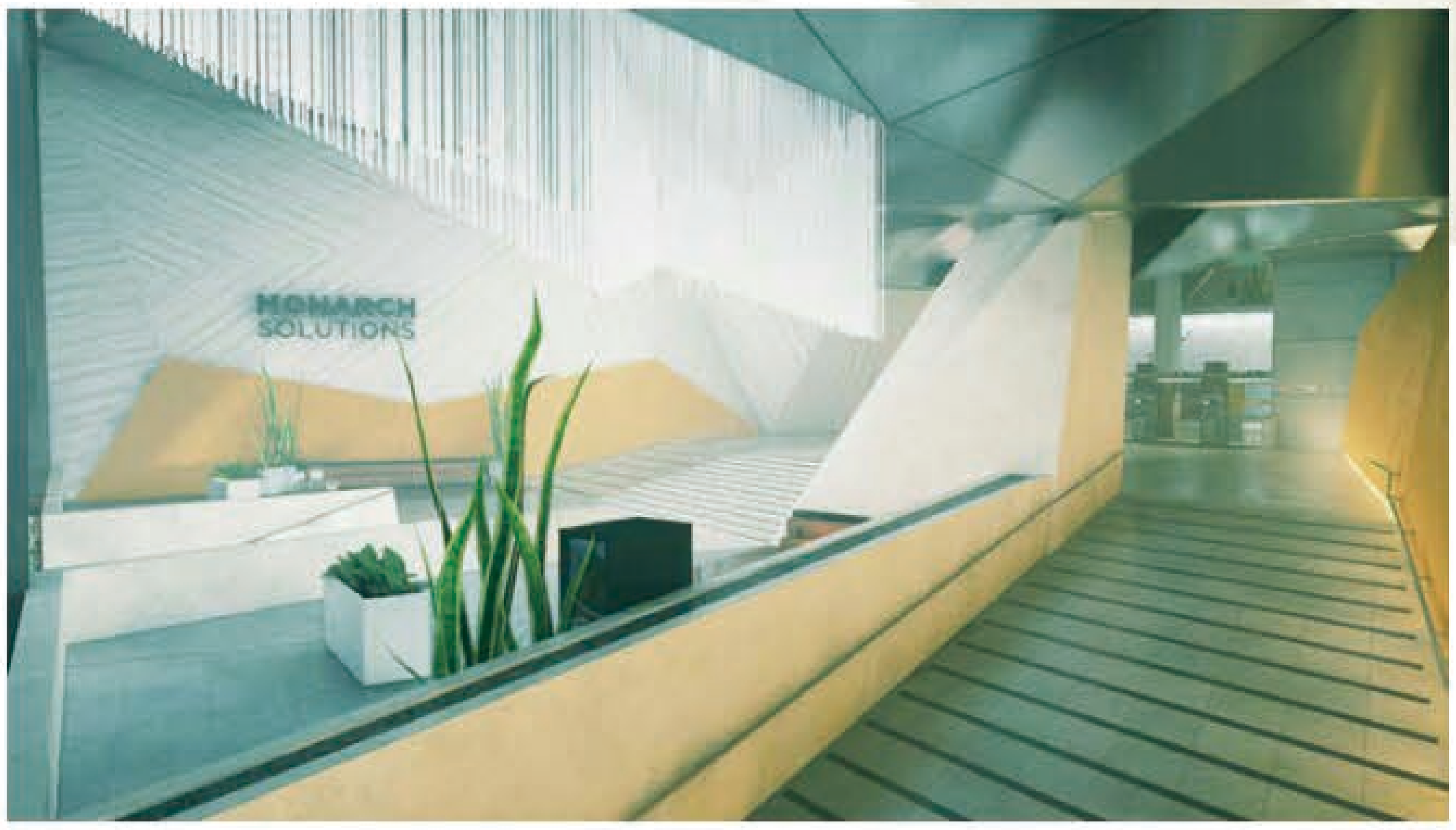
现在回到了第 1 幕第 1 章的实验室。往前走，先不要上升降梯，在斜坡上被关上的门处有第 1 个时元之源。从升降梯出来后有大量敌人，不过如今这些杂兵已经不能构成什么威胁。经过一扇不稳定的门后来到室外，在小型起重机上有第 2 个时元之源。走上台阶，干掉几个时元士兵后，需要用时间回音倒车，之后用时空冲刺在停车场大门关闭前冲进去。

停车场内的这场战斗可以说是游戏的难点之一。这里敌人众多，而且会有增援，特种兵数量也不少。一开始可以龟在入口的车后，耐心等待敌人从左侧上方或瞬移过来，这里敌人的特种兵是不会冲过来的。将初期敌人全灭后，会有一批敌人解除跳针状态突然出现，要提前找好掩体躲起来。如果被数个特种兵同时瞄上，高难度下很容易挂掉。这里没有收藏品，清场后调查保安室发现没有密码，这时要到中央发动时间回音，然后注意观察新的时间回音会依次出现，一旦出现就用时光冲刺追上去继续跟随，这样跟了一圈之后就能明白密码。再次去保安室开门，进门后右手边有第 3 个时元之源。如果观看时间轴的话会发现错过了一个收藏品，不过这只是错觉。

上楼后发现大量敌人，此处有时元阻尼，因此不要上前，躲在外面射死敌人。之后去关上时元阻尼器的开关，而在开关旁的墙上就有张贴有本关惟一一个故事物件：关于时元阻尼器的注记，这也是之前那个疑似错过的收藏品。开关开上之后会进入停电状态，不过当你出手后敌人照样能看见你。

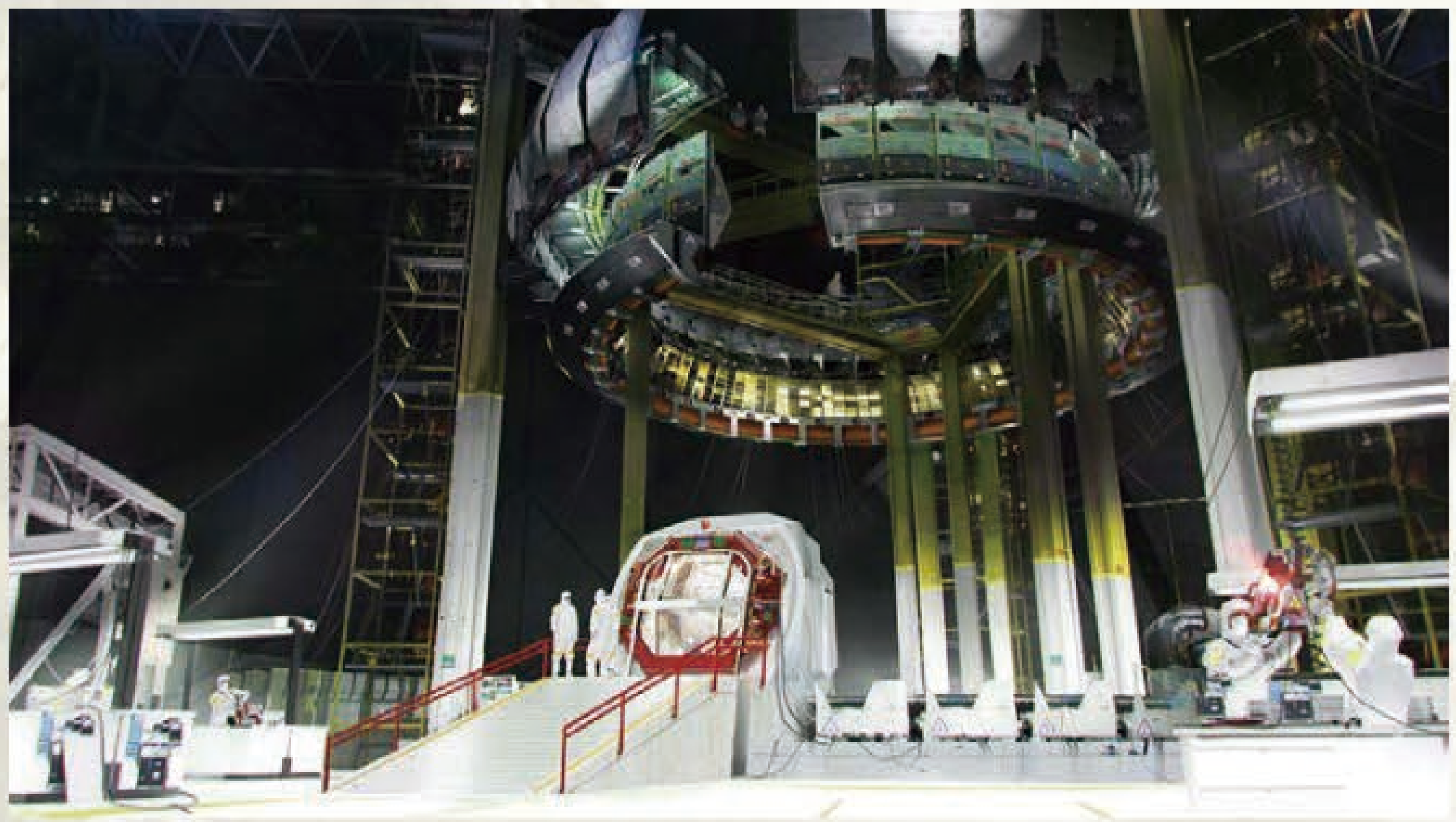
来到室外后，利用箱子往上爬。爬上一部梯子后，在小平台的角落能找到第 4 个时元之源。来到屋顶后有大批敌人，先出手时务必要先干掉远处的狙击手。继续前进，干掉两个敌人后，前面有两个狙击手。如果带有卡宾枪的话会轻松不少，因为其他枪的射程不够。如果没有卡宾枪，那只能冒着炮火冲锋了。打掉狙击手之后，前面的特种兵就没有什么用了，时间停止轻松搞定。清场后进门，往下走会来到第 1 幕最后的剧情。这里根据难度不同，游戏要求限时赶到的时间也不一样，这个环节没有收藏品，开着时空冲刺往下跑就可以了。

救出威廉后跟随他前进，来到一间中央有 4 个沙发、四周有很多藏书的房间时，就可以找到第 5 个时元之源，接下来没有收藏品，走到大门前发生剧情就结束了。



第5幕 第3章
最终时刻

终于来到了最后一章。在之前发动时间回音拉出垃圾箱的地方，能找到第 1 个时元之源。威廉开门后，独自走到二楼，会看到一个收音机，调查之后解锁本章惟一一个故事物件。如果玩家是严格按照本攻略的话，将解锁成就：媒体巨头（已找到所有电子邮件、简报、电视节目、广播及海报）。至于全游戏最后一个时元之源，则在时光机大门前右边的房间里。这样玩家就能把所有的特殊能力全部升级到最高级，



从而解除成就：最大的努力。

走进时光机大门会发生剧情，当杰克和威廉从时光机出来时，会陷入未来的莫纳斯士兵的包围中。将这些敌人全灭后靠近威廉，就会进入最终决战。根据玩家的选择不同，BOSS 的台词也会有些变化。这场战斗与之前的战斗都不太一样，一开始 BOSS 会躲在护盾，你并不能对其造成伤害。这时专心清理杂兵，不过同时要注意 BOSS 会使用时间爆炸，特征是你身边区域突然变红。由于爆炸是呈中心往四周扩散的，而且 BOSS 一定会以杰克为中心使用。之前我们推荐发动时空冲刺往任意方向直线转移，但实际上更好的方法是连续发动时光闪避，之后慢悠悠地跑都来得及，可以把时空冲刺的能量留下来消灭敌人。爆炸的威力受距离影响，如果拉开距离的话即使被炸中也不会被秒。将杂兵清空后 BOSS 会发动威力更大的时间爆炸，范围足以笼罩大半个场地，这时玩家一定不能站在场地中央，根据爆炸的中心来决定往哪个方向冲刺转移。这个爆炸只要波及到一定会死。躲过数次爆炸后，BOSS 就会在时光机高处解除护盾，这时就可以对其造成伤害。之后 BOSS 再次发动护盾，并刷新一波新的杂兵。之后会重复这个过程，不过 BOSS 使用时间爆炸的频率会越来越高，杂兵也会越来越多。个人建议是去有一条长廊的一侧来回奔跑躲避，尽管长廊内一样会被时间爆炸炸到，但在长廊内奔跑时不用担心被杂兵攻击到，会比在外面跑安全很多。每躲过一次时间爆炸就抓紧时间清一下兵，这样就能坚持到最后。如果你是严格按照本攻略的话，那么在击败最终 BOSS 时会解锁成就：时空专家（游戏完成度 100%）。注意 STAFF 画面后还有一段剧情，暗示了续作的存在。

全成就攻略

综述

成就总数	1000点/42个
全成就难度	2/10
全成就所需时间	10小时左右
在线成就	无
最少通关次数	1次
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

本作的全成就难度并不高，基本上只要将最高难度通关并完成全收集，之后再通过选关把错过的选择都选一遍就可以了。如果还有一些战斗相关的成就没有解开，选择任意关卡补一下就行。游戏一开始就能选择最高难度，最高难度并不难，因此强烈推荐大家直接以最高难度开始。如果想多体验一下剧情，也可以分两遍完成，之后用选关的办法将每一关的最高难度完成即可。

如果一切顺利的话，游戏并不

需要 10 小时就能全，不过你得跳过全部剧情。当然这么做的话实在是暴殄天物，要知道本作的最大卖点就是剧情。如果要看完全部剧情的话，10 小时可能又不够了，因此这里的 10 小时只是一个参考时间。

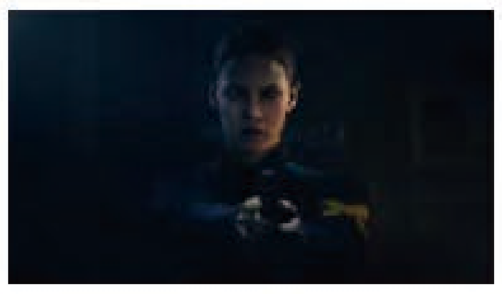
剧情相关

时间的断裂 20点

解锁条件

剧情相关

神秘的陌生人 20点



解锁条件

剧情相关

抱持希望并发光发热 30点

解锁条件

完成第 1 幕

怀柔手段 20点

解锁条件

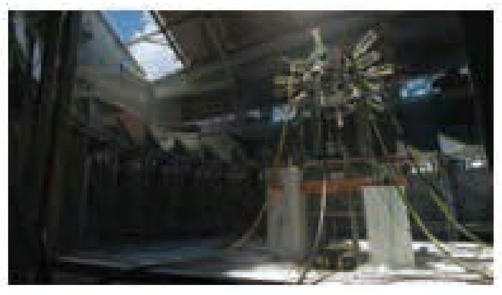
在分岔点 1 选择公关手法

铁腕手段 20点

解锁条件

在分岔点 1 选择强硬手段

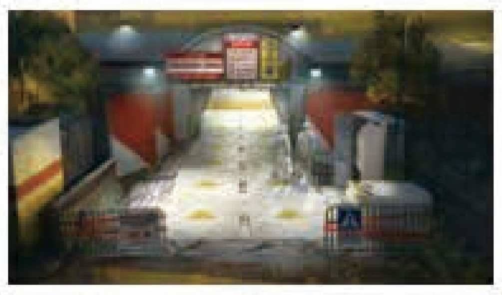
威廉・乔伊斯的原版机器 20点



解锁条件

剧情相关

不友善的邀请 30点



解锁条件

完成第 2 幕

您跟我 20点

解锁条件

在分岔点 2 选择私事

钓更大的鱼 20点

解锁条件

在分岔点 2 选择公事

时髦的东西 20点

解锁条件

剧情相关

跟我们一起去 30点

解锁条件

完成第 3 幕

博士 20点

解锁条件

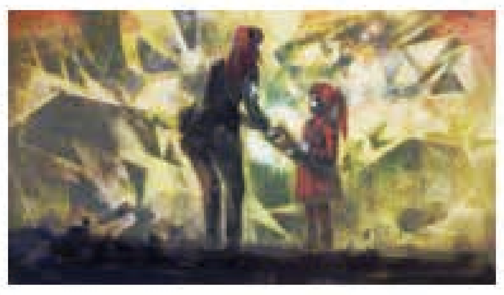
在分岔点 3 选择信任索菲亚

左右手 20点

解锁条件

在分岔点 3 选择信任马丁・哈奇

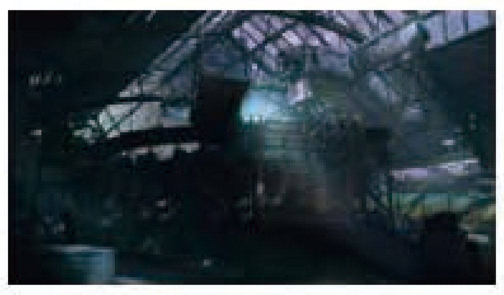
久远的写照 20点



解锁条件

剧情相关

参加那趟旅行 20点



解锁条件

剧情相关

那我们死也要找到答案 30点

解锁条件

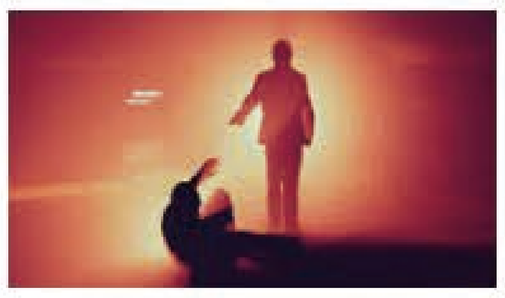
完成第 4 幕

理性思维 20点

解锁条件

在分岔点 4 选择维持控制

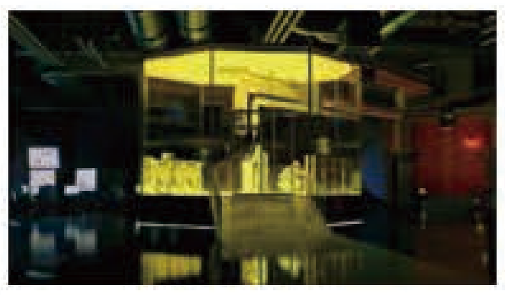
偏执狂 20点



解锁条件

在分岔点 4 选择放弃治疗

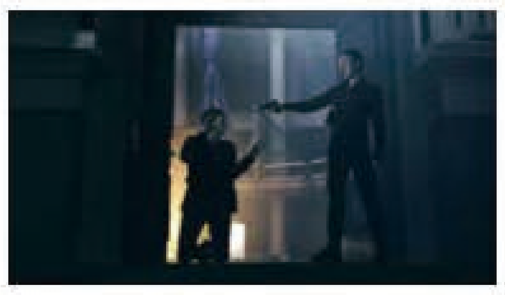
反制对策 20点



解锁条件

剧情相关

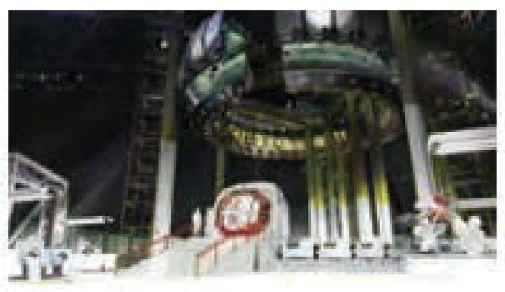
最后一刻的救援 20点



解锁条件

剧情相关

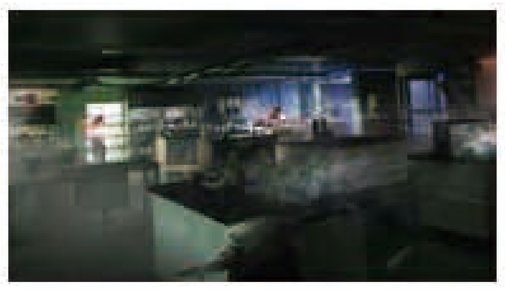
您拥有非常显著的卓越才能 30点



解锁条件

完成第 5 幕

时间恶棍 25点



解锁条件

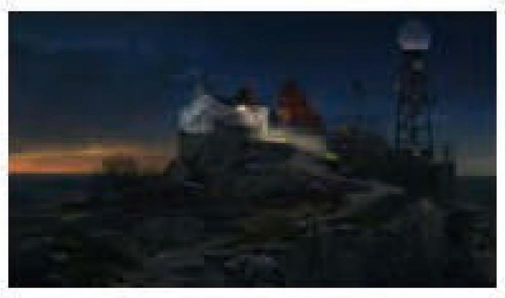
简单难度通关

时间警察 40点

解锁条件

普通难度通关

时间领主 15点



解锁条件

困难难度通关

获得方法 本作的难度成就向下兼容，只要打过困难难度，所有难度成就均可解除。如果一周目以低难度开局，那么只要以选关再选难度的方式补完困难难度即可，注意不要选择新难度。

收集相关

随着玩家选择的不同，流程会出现很多分支。不过收集相关的成就，只要求玩家在任意一条路线中达成全收集即可，不同路线的收集不影响成就获得。

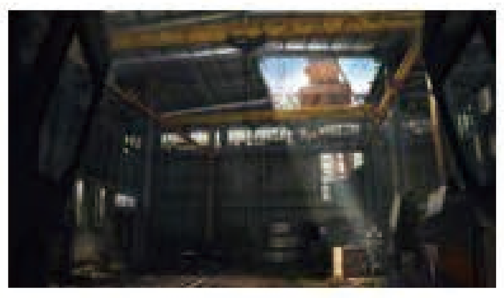
行销大会 25点

解锁条件

第 1 幕第 1 章，观看长廊计划的演讲

获得方法 见到保罗后，跟着保罗上电梯，电梯开门后你会看到一个大屏幕和一堆椅子，调查椅子会坐下来观看保罗为你介绍他的计划，同时成就解锁。如果经过一定时间而不去触发，就会错过机会，不过仍可选关重来。

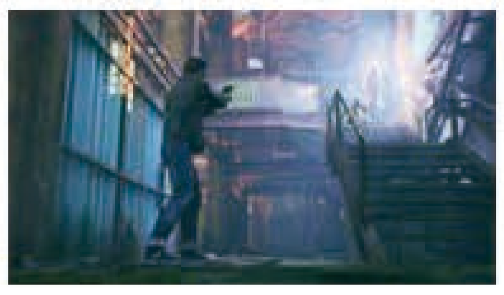
散播涟漪 10点



解锁条件

解除至少 1 个量子涟漪，然后观看对应的剧集。

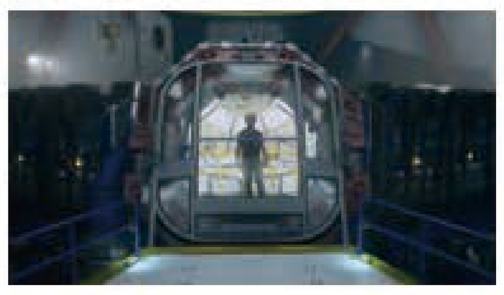
时元突波 15点



解锁条件

初次升级时空能力

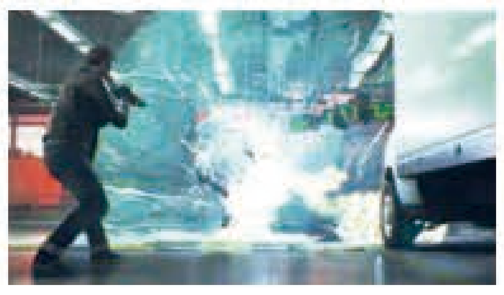
与未来的连结 20点



解锁条件

已找到 1 个量子涟漪和 1 个情报物品

走走停停 20点



解锁条件

已完全升级时间停止或时光闪避

知识就是力量 20点

解锁条件

已找到所有情报物品

媒体巨头 20点

解锁条件

已找到所有电子邮件、简报、电视节目、广播及海报

最大的努力 20点

解锁条件

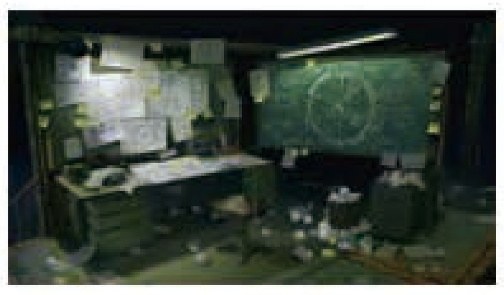
已升级完所有的时空能力

投石入湖 20点

解锁条件

已找到所有的量子涟漪

时空专家 30点



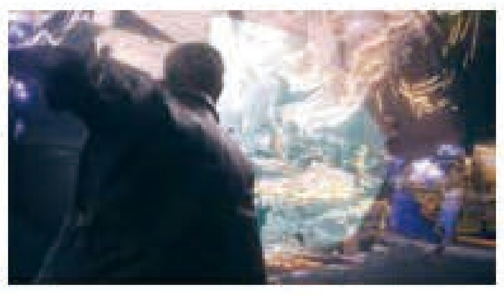
解锁条件

游戏完成度 100%

获得方法 100% 的条件包括：任意难度通关、每个分岔点的两个选择都选过、全收集达成。在选关时可以看到每关的完成度，而且收集品一般情况下都会按遇到的先后顺序显示于时间轴上。拿到收集品后系统会自动保存，之后直接退出也算完成。

战斗相关

大家聚集过来 30点

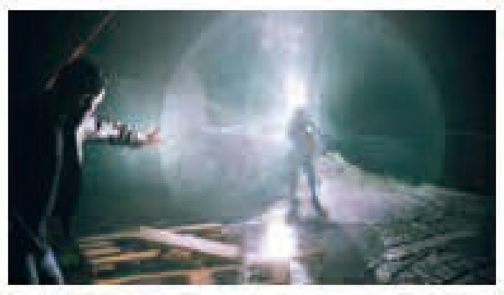


解锁条件

用时间爆炸同时炸死 3 个敌人

获得方法 在初次学会时间爆炸的地方即可轻松达成这一要求，没有难度。

日光节约时间 30点



解锁条件

时间停止的累计持续时间达到 5 分钟

循序渐进 30点

解锁条件

使用时光冲刺累计达到 100 公尺

个人空间 30点

解锁条件

使用时间护盾累计弹开 200 颗子弹

区域效果 15点

解锁条件

累计炸死 15 个敌人

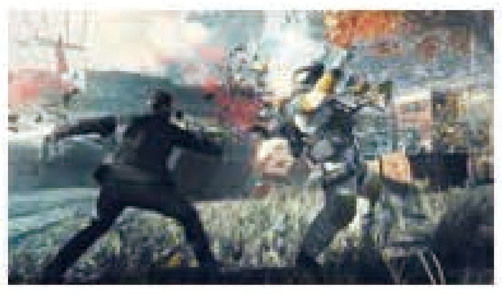
获得方法 这里的炸死是指利用油桶等环境物体炸死，不是时间爆炸。

冻结子弹 30点

解锁条件

用时间停止累计堆叠 1000 颗子弹

弄坏他们所有的玩具 20点



解锁条件

已摧毁 15 件敌人的时元背心

获得方法 只要瞄准时元士兵背后的装置就可以将其破坏，发动 QTE 也有几率将其破坏，不过不是百分百出现。

聚集、瞄准、射击 30点

解锁条件

在使用闪避聚集的情况下，用子弹爆头 10 次

●游戏版本：1.05　●本文对应语言版本：中文简体/日文

黑暗之魂 Ⅲ		BNEI	动作角色扮演
多机种	DARK SOULS Ⅲ		中文版
	2016年4月12日	本地1人/在线1~6人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：479港币		

文 三日月

美编 心の永恒

界面简介

1.HP值　2.战技/法力值（FP）　3.体力值　4.誓约
5.道具栏/装备栏　6.当前道具　7.魂数量（钱）

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	后撤步/冲刺（按住）/翻滚（连按）/跳跃（冲刺中连按）
X键	□键	使用道具
Y键	△键	双持武器
B键	○键	场景互动
LB键	L1键	使用左手装备/持盾
LT键	L2键	盾牌攻击/发动战技
RB键	R1键	轻攻击/发动法术
RT键	R2键	重攻击
RS键	R3键	锁定敌人
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	切换法术
十字键↓	十字键↓	切换道具
十字键→	十字键→	切换右手武器
十字键←	十字键←	切换左手武器
Menu键	触控板	呼出游戏菜单
View键	OPTIONS键	呼出系统菜单

系统详解

战斗中的体力分配

本作的攻击分为轻攻击和重攻击，和“《魂》系列”一样，两种攻击都会消耗玩家的体力，当体力消耗完毕时玩家的角色除了移动和使用道具之外将不能作出任何动作。值得注意的是，如果玩家把轻攻击和重攻击衔接起来的话，后续的重攻击所需时间将会减少一些，熟练运用这点的话可以在战斗中获得不少的优势。

除了攻击，玩家利用盾牌防御和翻滚都需要消耗体力，以上两点将会在后文详细讲解。作为本作中玩家少有的保命手段之一，在与强敌战斗时体力分配成为了一个玩家必须注意的问题。“贪刀”不光意味着会被敌人攻击，更可能意味着玩家没有剩余的体力进行防御以及回避。，同时也意味着如果玩家“乱翻滚”回避的话，将没有体力对敌人进行追击或者回避。

背刺

背刺算是“《魂》系列”的特色之一，和《血源诅咒》不同的是，玩家并不需要蓄力，只需要在敌人背后发动攻击即可。和《血源诅咒》相比，本作敌人的动作大多缓慢或者攻击破绽颇大，背刺的威力颇大而且发动期间玩家是无敌的，熟练运用的话在对付某些持盾敌人时能轻松不少。

值得注意的是，背刺并不是完全无敌的,无敌的时间只有“发动期间”，在发动前，即玩家还没挥动武器的时候，玩家并不是无敌的而且被敌人打中会被中断，不过时间很短，玩家大可放心多多使用背刺。另外背刺也不是玩家的专利，部分敌人也有着对玩家发动背刺的能力，同样的，在敌人发动背刺，但还没有挥动武器的时间内只要玩家脱离了背刺范围就能中断敌人的背刺。

盾牌防御以及盾反

盾牌是本作与《血源诅咒》相比的最大区别，和《血源诅咒》讲究灵活使用回避会占得先机不同，本作更强调利用盾牌防御以跟强敌周旋。玩家在战斗中只要按下 LB 键 /L1 键就能提起盾牌，除了少数 BOSS 的强力攻击之外，理论上可以防御住来自敌人的一切攻击（并不是无伤）。在被敌人击中的时候，玩家的体力会减少，当减到底的时候，玩家的角色将会进入破防状态，此时的玩家将会陷入大硬直，不少 BOSS 有着一发破防的招数，因此一味死防并不是一个聪明的做法。

不同的盾牌有着不同的性能，盾牌分为小盾、中盾、大盾三种，其防御性能玩家可以清晰地从其种类名字可以得知。盾牌越大，防御时消耗的体力就越大，破防时的硬直就越大。除了基本的防御能力之外，每个盾牌还有着对各种攻击不同的防御加成，玩家可以从装备栏里对于装备的描述中分辨出其防御加成。攻击分为物理、魔力、炎、雷、暗，装备描述中旁边中的数字代表防御成功时能抵消多少的伤害，例如物理 100 就意味着该盾牌能防御全部的物理伤害。

盾反和《血源诅咒》的“枪反”类似，玩家需要在敌人发动攻击后，攻击打到玩家的前一瞬间利用盾牌攻击 LT 键 /L2 键击中敌人，成功的话敌人将会陷入巨大硬直，此时玩家发动轻攻击即可对敌人进行威力巨大的“处决攻击”。除了盾牌之外，还有其他一些武器的攻击可以达成类似“盾反”的效果，例如初期武器“打刀”的战技“居合”也可以达成同样的效果。

另外玩家只要对其造成一定量的伤害，或者在玩家踢敌人时（摇杆推往任意方向同时按下 RB 键 /R1 键），敌人也会陷入类似于盾反的“体崩”状态，此时玩家也是可以发动处决攻击的。

© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.　© 1994–2015 FromSoftware, Inc. All right reserved

双持武器

只要玩家按下Y键/△键即可进入双持武器（右手）状态，在双持状态下，武器的攻击力将会提高，同时攻击方式也会发生变化。与攻击力提高相对应的是，玩家将不能使用盾牌进行防御。虽然玩家依然可以利用武器进行防御，但防御性能大多不敢恭维。部分武器（例如二刀流的武器）需要在玩家双持状态下才会进入“二刀流模式”，另外按住Y键/△键玩家将会改为双持左手装备。

战技与战技槽

本作新加入的系统之一，按下LT键/L2键即可发动。要想发动战技除了需要消耗玩家的战技槽（FP）之外，玩家还不能装备任何的左手装备（除了部分特殊盾牌）。不同的武器种类，乃至到不同的武器，都有着不同的战技。战技的名称玩家可以从武器描述中看到，基本而言，除了特殊武器之外，同种武器的战技一般都是相同的。

战技分为两大类：瞬发以及派生。前者多为给玩家添加诸如刚体或者攻击力提高的有力状态，后者则衔接攻击，让玩家的攻击动作发生变化。鉴于本作难度的特殊性，战技对于大部分强敌效果都不算好，其缺点主要集中在威力与风险往往不成正比。但部分战技如果能熟练运用的话，在对付一些强力杂兵或者BOSS战中能派上用场。

虽然对于近战流玩家来说战技以及战技槽可能是个容易被忽略的要素，但对于法师流玩家来说，战技槽就是个如同生命线的存在。本作中有着不少的法术，大多威力巨大，但取而代之的是其发动缓慢且需要消耗FP才能发动。

原素瓶

在本作中相当于《血源诅咒》中的血瓶，和前者中需要购买才能补充的“单纯消耗品”不同，玩家只要回到营火点（重生点）就能回复原素瓶至最大值。原素瓶的总量与回复量可以在大本营提升，前者需要营火处消耗“不死人遗骨”升级，后者则需要在铁匠处消耗“原素碎片”。

原素瓶分为两种，一种为回复HP，另一种为回复FP。两种是共用一种瓶子的，意思是如果玩家携带多一些回复HP的原素瓶，则回复FP的原素瓶数量就会减少，反之亦然，玩家可以在铁匠处根据自己的实际情况来分配原素瓶。

异常状态

本作中有三种异常状态，玩家在被敌人特定攻击打中或者进入特定场景时就会慢慢累积异常状态槽，当槽蓄满时玩家将会进入异常状态。但没蓄满或者进入异常状态后，玩家的异常状态槽会慢慢减少，使用相应的道具可以消除状态槽以及相应的异常状态。

本作的异常状态有以下几种：

出血：在蓄满时，玩家会遭受“出血伤害”，伤害是根据玩家血条的百分比来决定。

毒性：玩家会持续失去生命值，在后期玩家会遇到名为“剧毒”（TOXIC）的异常状态，和中毒一样，但扣血速度更快。

冻气：玩家的动作会变慢，失去生命值，同时体力回复的速度也会减慢。

除了这三种之外，游戏中还有一种名为诅咒（CURSE）的异常状态，只要玩家触发这种异常状态就会即死。不过能触发的敌人并不多，笔者会在下文的流程攻略中着重标出这些敌人。诅咒一般会以雾气的形式发动，积累速度一般，只要玩家迅速远离即可避免。

余火

系列标志性要素之一“人性”在本作中被“余火”所取代，玩家的击倒BOSS或者使用道具“余火”后就会进入“走路带火花”的“余火”状态。“薪火”状态最直观的正面效果便是玩家的HP会变成原来的1.4倍左右，其他没那么明显的效果包括会遇到显示会红色入侵玩家的NPC敌对角色、能够看到场景中召唤友方NPC的标志并召唤NPC协助战斗。如果联网的话，玩家还能够入侵其他玩家的世界（对抗）或者与其他玩家并肩作战（合作）。

装备界面

1.负重　2.誓约　3.战技说明　4.装备效果　5.能力加成

负重

“负重”也是系列的老传统要素之一了，只要玩家装备更重更多的装备，玩家的负重就会越来越高。一般而言，攻击力/防御力越高的装备，其重量就越重。另外，玩家装备的武器/装备越多，即便玩家不使用这些装备，其负重也是计算在内的，因此，除非是战术需要，不然平时只要装备一把顺手的武器和配一个盾牌就足够了。

负重影响玩家移动、翻滚、

跑动以及体力回复速度，负重越低，速度越快。负重 70% 是一个分水岭，在 70% 以上时，玩家的动作和躲闪会变慢，玩家在翻滚时手柄也会振动来提醒玩家。在超过 100% 时，玩家将不会跑步，也不能翻滚，基本就是活靶子。虽然本作中防御的地位比《血源诅咒》高上不少，但并不意味着玩家能站着不动和 BOSS 拼血。在平时的装备配置中，玩家应该让自己的负重至少保持在 70% 以下，以达到防御与回避之间的平衡。

装备效果

“物理、魔力、炎、雷、暗”分别代表着该武器能在各属性中所能造成的伤害，而最后的“致命”则代表该武器在发动“处决攻击”时的攻击力加成。武器的攻击力由武器自身攻击力以及角色能力修正组成（XX+XX），前面的数字为武器的基本攻击力，这个由武器自身的性能决定，后者则是由玩家的能力决定。玩家可以根据这两点来选择一把适合自己操作特点又能发挥自身角色能力的武器。

在攻击力旁边的则是防御力，其数值的意义可以参考前文介绍盾牌防御的部分，最后一个数值“抵抗力”则代表着该武器防御时玩家所会消耗的体力。

特殊效果则为该武器赋予敌人异常状态的效果，部分敌人特定异常状态的抗性比较低，玩家可以在一定程度上对此加以利用，但由于用途有限，玩家不必对此过于在意。

其他数值

在界面的右下角还有着强韧度、发见力以及记忆槽。强韧度类似于“刚体”，允许玩家在受到攻击时不会被中断。寻宝能力则是玩家击杀敌人后获得道具的几率。最后一个记忆空格则是决定了玩家所能携带法术的数量。

能力说明

本作角色的能力值分为生命力、集中力、持久力、体力、力气、敏捷、智力，信仰和运气，玩家可以在大本营的防火女处通过消费魂（金钱）来进行升级。每升一点角色等级加一，等级越高所需的金钱就越高。对于一般的近战流玩家来说，生命力、持久力以及力气无疑是最重要的。更多的 HP 意味着更强的生存能力，而持久力则可以提高玩家的体力以让提高攻击以及防御的效率，力气则是快速结束战斗的先决条件。当然，在游戏流程中玩家可能还会需要根据装备需求以及战术改变来提升能力。

能力	说明
生命力	提高HP上限与“冻气状态”抗性
集中力	提高FP上限与增加“法术记忆槽”的数量
持久力	提高体力与“雷电”防御力、“出血状态”抗性
体力	提高物理防御、负重上限以及“中毒状态”抗性
力气	提高攻击力与“火焰”防御
敏捷	提高施法速度以及减少坠落伤害
智力	提高魔法、咒术威力、“魔力”防御力
信仰	提高奇迹、咒术威力、“暗”防御力
运气	提高“发见力”、异常状态的累积效率、提高“诅咒”抗性

初始角色以及开局推荐

	等级	生命力	集中力	持久力	体力	力气	敏捷	智力	信仰	运
骑士	9	12	10	11	15	13	12	9	9	7
佣兵	8	11	12	11	10	10	16	10	8	9
战士	7	14	6	12	11	16	9	8	9	11
传令者	9	12	10	9	12	12	11	8	13	11
小偷	5	10	11	10	9	9	13	10	8	14
刺客	10	10	14	11	10	10	14	11	9	10
魔法师	6	9	16	9	7	7	12	16	7	12
咒术师	8	11	12	10	8	12	9	14	14	7
圣职	7	10	14	9	7	12	8	7	16	13
一无所有者	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10

本作总共有 10 个初始角色供玩家选择，选择适合自己的角色开局能让一开始的流程简单不少。每个角色除了初始能力不同之外，各自还带有不同的装备，装备的优劣直接影响着该角色初期的战斗力，例如骑士初期就带着一个物理防御 100 的中盾，这使他成为了初期生存能力最强的角色，他同时也是小编推荐初心者玩家选择的开局之一。

本作虽然难度颇高，但实际上是个颇为单纯的游戏：活着就有输出，输出就能胜利。对于大部分玩家来说，九大能力虽然各有偏重，但有用的其实那几个。近战流玩家重视生命力、持久力和力气。敏捷型玩家在兼顾输出的同时，还需要同时重视敏捷的成长。法师型玩家则根据自身使用法术的类型在智力和信仰中选择成长。

由这点不难看出，当玩家选择完初始

角色时，基本上就已经定下了自己角色成长的基调，毕竟大部分角色一开始的能力值就已经有所偏重。值得一提的是，和系列历代一样，本作依然有“一无所有的人”供玩家选择,初始等级为 1，能力值为清一色的 10，初始装备仅为木盾和木棒。能力过于平均成为了这个角色最大的缺点，同样的，除了勇于挑战自己的系列老玩家之外，这个角色并不推荐玩家选择使用。

顺便一提，在本作中玩家可以在一系列道具 / 装备中选择一样作为自己角色的“陪葬品”，因为这些道具都不是什么稀有货的缘故，玩家根据自己初期需要随意选择即可。

流程攻略

1. 本作的场景大多相当广阔，每次到达新场景的时候玩家难免会对如何前进感到有点疑惑。实际上本作的场景设计相当巧妙，虽然看起来复杂实质上岔路不多，岔路一般都放置有宝物或者能够开启捷径。基本来说，玩家只要顺着路探索，最后都能够走到目的地，当然，难点就在于怎么走到目的地了。

2. “《黑暗之魂》系列”常因其难度被老玩家戏称为“受苦之魂”，难度并不是集中在 BOSS 战上（当然其难度也不低），而是体现在玩家在探索中遇到的形形色色的机关以及杂兵。相比系列前两代，本作场景中的机关数量大大减少，篝火之间的距离也大大减短，但一些设计略显“恶意”的场景配合杂兵依然能使玩家苦不堪言。不过这也是本作的乐趣所在。善用“跑酷”适当地无视路上的敌人能让探索轻松不少，因此在笔者看来，本作最有效率的探索形式是：到达新场景——利用跑酷快速前进并熟悉场景——到达下一个篝火 / 开启捷径——返回上一个篝火然后对刚才的场景进行地毯式搜索以回收道具——继续探索下一个场景。道具的位置可以参照地图，一些重要道具的位置则会用表格列出。

3. 除了游戏初期余火缺乏之外，大部分时候笔者都推荐玩家保持余火状态，这样不光可以获得 HP1.4 倍的增益效果，而且还可以遭遇到一些一般状况下不会遇到的敌对 NPC，在一些区域还能在地方找到召唤 NPC 的地点，并召唤出来辅助自己战斗。

4. 以下的流程攻略将会具体讲述每个场景的前进路线以及要点，部分重要道具（例如与成就 / 奖杯相关的装备以及道具）的位置也会一并说明。但对具体路线并不会过于详细的讲述，毕竟探索然后受死也是本作乐趣的一环（笑），同时也会表明部分重要 NPC 的支线触发时间，接下来的流程攻略只会表明那些对结局有影响或者是有期限的支线事件。支线事件的详细触发步骤将在后文的支线部分补充说明。

灰烬墓地 —— 传火祭祀场 —— 初始之火的火炉

大书库
|
洛斯里克的高墙 —— 洛斯里克城
|
不死聚落　　妖王庭院 —— 无主墓地
|
活祭品之路 —— 法兰城塞　　亚诺尔隆德
|
幽邃教堂　　卡萨斯的地下墓地 —— 冷冽谷的伊鲁席尔
|
熏烟湖　　伊鲁席尔地下监牢 —— 古龙顶端
|
罪业之都

图标	说明	图标	说明
	注意点		梯子
	不死人遗骨		把手
	篝火		被锁上的门
	BOSS		重要道具
	宝箱		宝箱怪
A	地图入口	NPC	NPC
	结晶蜥蜴		原素碎片
	暗灵	T	陷阱
	雾门		魂
	隐藏门		

灰烬墓地

1. 游戏一开始玩家需要创建自己的人物,各种出身的具体能力值可以参考上文的系统部分。对于新手玩家来说,推荐选择骑士作为开局角色。骑士皮糙肉厚、而且拥有可观的物理攻防能力,同时他身上的装备是可以由游戏开始用到通关的好东西。至于陪葬品可以随便选,都不是什么稀有物品。选择“黑火焰瓶”的话可以让接下来的 BOSS 战轻松一点。

2. 作为第一个场景,这里的敌人强度很低,只要注意不要被围攻即可。开始游戏往前走能捡到“原素灰瓶”(二周目下该道具会消失),这样玩家初始的原素瓶数量就有 4 个了,不过由于此时玩家既不能升级,也不能更改原素瓶功能,因此对于现在的玩家来说并没有什么意义就是了。

3. 继续往前走就能远远地看到天空,那方向便是前进的道路。在峡谷的左边有一处需要玩家涉水才能到达的地方,深处是一条结晶蜥蜴,对于现在的玩家来说比较棘手,然后并不是不能战胜。利用其翻滚攻击的硬直反击即可,在与它近身缠斗的时候小心不要贪刀,利用锁定绕它的侧面进行攻击。它的攻击会对玩家造成“冻气”状态,小心别中招了。战胜它后能获得 4000 魂以及一个“龙鳞楔形石”,因为两者对于现在的玩家来说没什么用,所以推荐玩家还是无视它继续前进比较好。

4. 来到第一个篝火点后就可以休息一下了。玩家可以在篝火点进行回复状态和原素瓶数量 、整

理道具以及魔法还有传送到其他篝火点。不过由于是第一个篝火的缘故,此时的玩家只可以回复状态和原素瓶数量而已,这也是为什么上文中笔者不推荐玩家挑战结晶蜥蜴,无论钱还是升级道具对于现在的玩家来说都毫无意义。刚才获得的灰瓶会变成回复 FP 的原素瓶。

5. 休整过后就可以继续前进了。在右边会有一条通往悬崖下的小路,小路终点会有一个拿着弩和一个拿着长枪的敌人,小心消灭它们后可以获得其身后的 5 个“火炎壶”。这道具对于接下来的 BOSS 战有奇效,建议拿上。

6. 继续前进,来到一个大庭里,把中央尸体胸膛的剑拔出后便是本作的第一场 BOSS 战 :“灰烬审判者”古达。

BOSS “灰烬审判者”古达

1. 在第一次和它对阵之前,玩家可以在它完全站起来之前先砍它几刀占个先机。

2. 作为本作的第一个 BOSS,BOSS 的实力并不强,甚至可以说有点弱。BOSS 的第一形态攻击频率不高,范围也不大。利用盾牌或者翻滚进行回避然后反击即可,胆子够大的玩家可以直接锁定 BOSS 然后往 BOSS 攻击的反方向侧移也可以躲开部分攻击。

3.BOSS 在中距离会使用长枪刺击,和 BOSS 在中距离周旋时小心不要被击中。BOSS 还会跳跃然后用长枪砸地,只要翻滚就能轻松躲开。

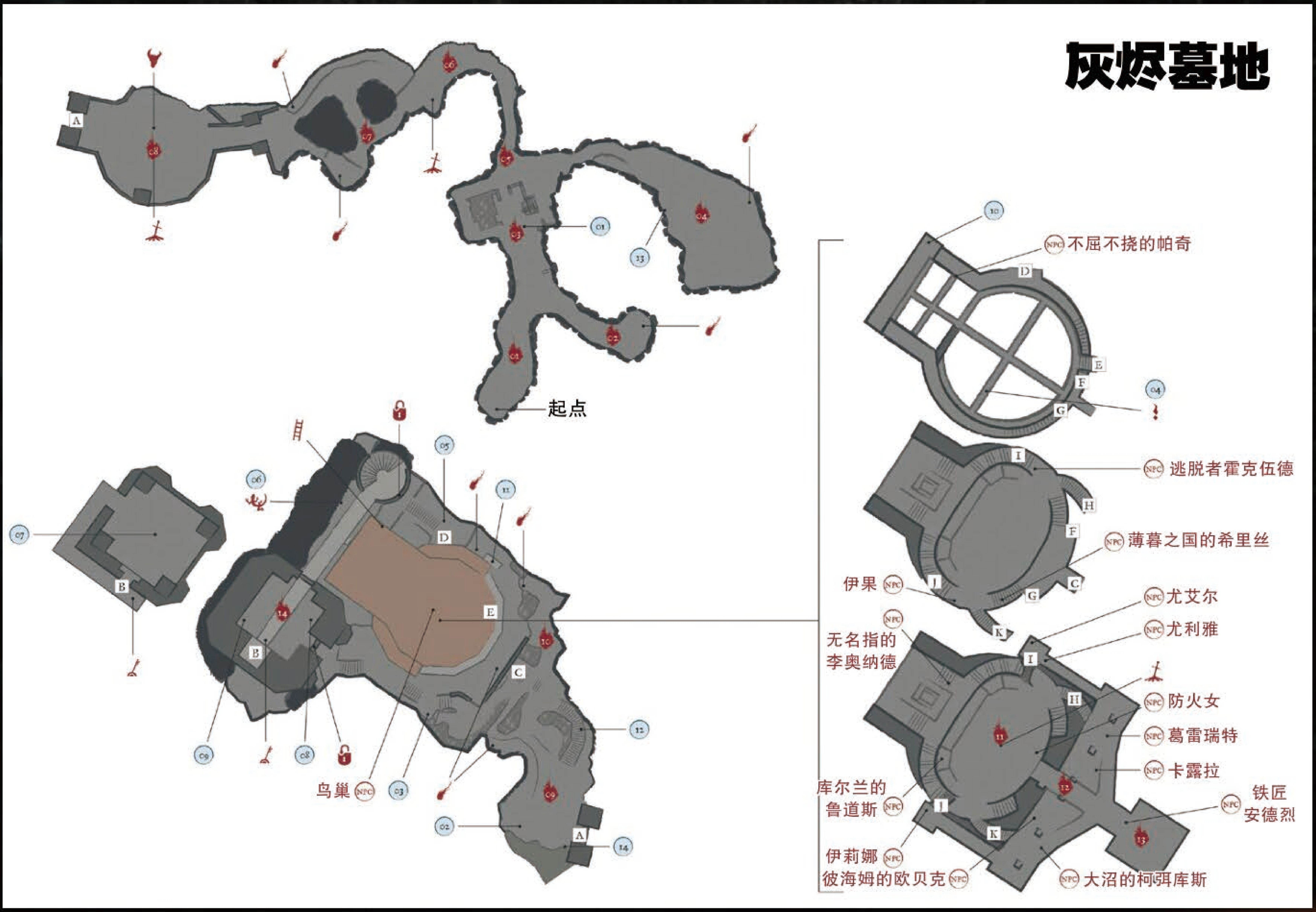
4.BOSS 的 HP 在 50% 以下后会进入第二形态。值得注意的是,虽然 BOSS 在进入第二形态时会进入一段大硬直,但由于完全进入第二形态后会有攻击判定,因此不要贪刀,攻击几下后立即远离。

5. 第二形态的 BOSS 攻击范围很大,而且由于 BOSS 外表的缘故,玩家很难看清其触手的行动轨迹,其背后算是个比较安全的输出位置。即便在第二形态下,BOSS 的攻击频率依然不高。攻击方式除了触手攻击之外和第一形态基本相似,因此应对方式也和第一阶段类似 : 尽量贴身绕 BOSS 侧面,需要补血时就尽可能远离 BOSS。

6. 对于法师流玩家来说,这场 BOSS 战相当简单,拉开距离利用直接法术轰就可以了。第二形态如果玩家觉得苦手,可以利用刚才获得的火焰壶进行攻击,火焰攻击对于 BOSS 有奇效。

7. 击败 BOSS 后就可以继续前进了。山坡的最上方便是玩家的目的地,也是玩家的大本营 :传火祭祀场。传火祭祀场入口的左边有一个敌对 NPC :达人。小心他的居合斩和突进,推荐玩家此时先不管他,等到达大本营后再来解决他。觉得苦手的玩家可

灰烬墓地



利用悬崖对达人造成场景杀，具体方法是在悬崖边引诱达人使出突刺攻击。达人掉下悬崖后坐个篝火再回来就能在悬崖上捡到其身上的装备。

8. 在这里玩家能升级自己的武器，购买道具或者装备以及花费魂来提升自己的等级。由于很多支线相关的NPC都会在这里出现，推荐玩家时不时回到大本营以免错过某些重要支线。顺便一提，在NPC“祭祀场的侍女”有一把20000魂的“塔的钥匙”，可以用来打开传火祭祀场右方的高塔铁门。虽然不是什么必需品但关系到很多支线NPC剧情的发展，推荐玩家现在开始储钱。休整完毕后就可以继续前进了，往中央的篝火处插上螺旋剑吧。

重要道具列表

序号	道具
1	原素灰瓶
4	原素碎片
5	巨人树种子
7	防火女的灵魂
8	防火女装备
9	原素戒指
10	贪欲银蛇戒指
13	斑方石戒指+1
14	狼戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
エストの灰瓶	原素灰瓶	游戏开始后一路前进，废弃的喷水池前的尸体处	一周目限定
エストのかけら	原素碎片	传火祭祀场屋顶屋梁处	需要“塔的钥匙”
贪欲な银の蛇の指轮	贪欲银蛇戒指	传火祭祀场屋顶屋梁处的隐藏房间	需要“塔的钥匙”
エストの指轮	原素戒指	在来到塔顶回程的途中，玩家需要不断往下跳，在下方某条横梁的尸体处	需要“塔的钥匙”，底层有防火女的装备
斑方石の指轮+1	斑方石戒指+1	结晶蜥蜴前的尸体处	二周目出现
狼の指轮+2	狼戒指+2	BOSS战胜利后推开门，大门旁边的尸体处	三周目出现

重要支线

1. 不屈不饶的帕奇：用“塔的钥匙”打开塔到达最顶层能获得防火女的灵魂，下来后能发现门被帕奇关上了。和他对话后利用道具或者用另一条路返回大本营后，在二层右侧能发现帕奇，选择“不原谅”可以获得一个肢体动作。

洛斯里克的高墙~高墙壁塔

1. 从塔楼下来后点燃篝火，面前有两条往下的路可以选择，对于第一次来到该场景的玩家，此时应该选择左边的路。不过右方的塔楼上玩家能获得武器“长弓”和箭矢，这武器一会有用，应该优先获得。在获得的途中小心变异的敌人，在敌人变异前迅速杀死它们就能轻松解决。

2. 下来后一路前进，中途会有几个敌人袭击玩家，稳打稳扎即可。在漆黑的房间里探索时小心敌人的的偷袭，其中一个敌人躲在箱子的后方，可别被吓到了。

3. 从漆黑的房间爬梯子下去，此时玩家会有两条路可以选择。上路会有一条龙在喷火，由于龙的吐息攻击是敌我不分的，因此可以依靠吐息把大部分的敌

人杀死，然后利用吐息的间隔从下路快速通过。

4. 当然，玩家也可以选择从上路通过，不过由于吐息伤害对于现在的玩家来说有点难受，而且留在地上的火焰也是有攻击判定的，所以上路危险度会高很多。值得一提的是，龙也是可以击倒的。玩家可以通过弓箭等远程攻击手段来攻击上方的龙，不过效果不佳，玩家需要消耗大量的弓箭才能将其击退。龙被击退后就不会再出现(即便是在使用篝火后)，想一劳永逸的玩家不妨利用弓箭慢慢磨。击退龙的话可以获得一个武器升级道具“楔形石大碎片”。

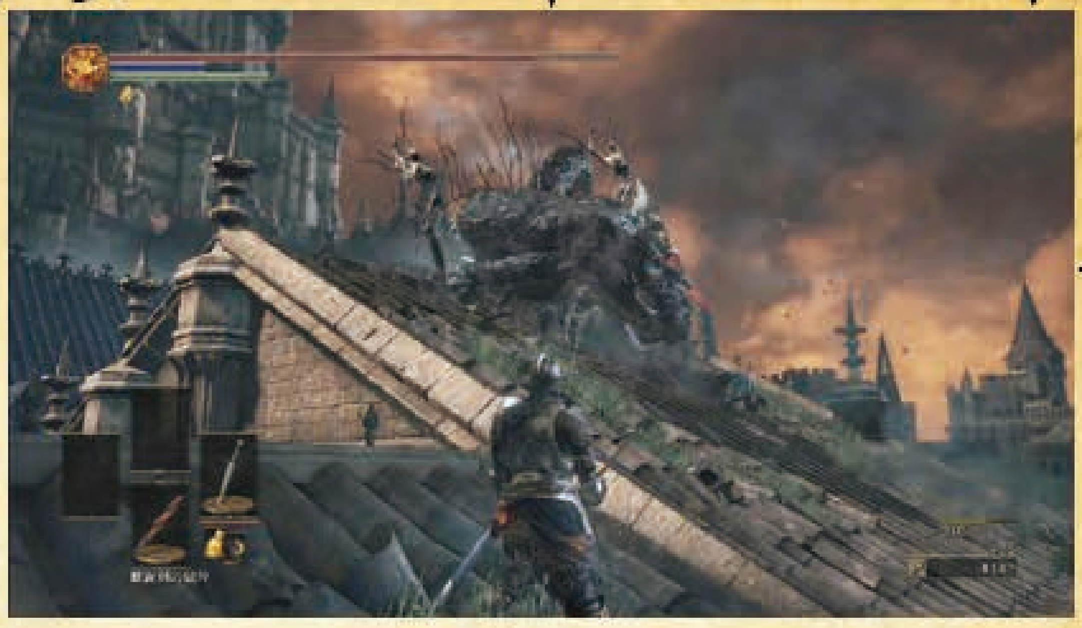
5. 上方的房间深处有一个宝箱怪。在本作中宝箱怪是一种比较难缠的敌人，外表和一般宝箱无误，但如果玩家傻乎乎地过去打开它的话，就会受到大伤害(初期基本就是一击必杀)。因此在本作中玩家在打开宝箱前应该用武器攻击一下辨别真伪。宝箱怪的攻击比较“鬼畜”，动作之间有种莫名的魔性，话虽如此依然相当的难缠，而且由于大部分遇到宝箱怪的地点都是在狭窄的房间或者通道，攻击一下再翻滚是个比较安全的打法。顺便一提，宝箱怪只要击倒了就不会再复活。另外玩家还可以通过宝箱的链条来进行区分，链条头朝外就是宝箱怪，链条朝内且成圈为正常宝箱。使用“猎捕不死人护符”可直接使宝箱怪打开宝箱，从而获取宝箱里的物品，用这个方法还可以刷特殊装备“贪欲者的烙印”，具体方法是利用“猎捕不死人护符”使其昏睡，然后看有没有掉落“贪欲者的烙印”，没有的话就用拳头把宝箱怪“打醒”，然后重复利用“猎捕不死人护符”直到刷到为止。“贪欲者的烙印”为增加“寻宝能力”，增加珍贵道具的掉落率，但装备期间玩家会不断掉血直到死亡为止。

6. 无论玩家是走上路还是下路，最后都会遇到一个外表像是骑士的精英怪。这种敌人的行动和玩家基本相似，会使用盾牌和武器攻击玩家。利用盾牌死防他们的攻击并不理智，利用锁定绕背攻击，适当地翻滚以缩短距离并发动攻击，辅以一击脱离的战术能在初期较为轻松地解决他们。

7. 不过在第一次遇到他时，玩家只要迅速上去城墙后立即躲在另一边(下路路线)，或者呆在原地不动(上路路线)就可以轻松躲开他。然后进去漆黑的塔楼，小心埋伏的敌人后直接往右出去，在塔顶便是篝火点：高墙壁塔。

■左箭头为上路，右箭头为下路。

高墙壁塔



1. 休整过后就可以继续前进了，返回刚才那个漆黑的房间然后往下爬。此时玩家有两条路可以选择，继续往下爬或者是走出塔外。往下的话能找到NPC“不死聚落的葛雷瑞特”，不过由于他被关在牢房的缘故，现在的话暂时还不能释放。而走出塔外则为前进的道路。

2. 在屋顶上玩家会再一次遇到变异的敌人。和第一个BOSS类似，这种敌人在被火属性攻击打中后会陷入一段比较长的硬直，其本身的弱点也是火属性。顺便一提，在变异前把它杀死和变异后杀死掉落的东西是不一样的。

3. 在沿着楼梯往下爬后立即准备回避来自身后弓箭手的攻击。在弓箭手的身后还有数个敌人，解决后身后会有一条楼梯，往下是此行目的地的捷径，楼梯下到底后玩家会来到一个满是盔甲尸体的广场。

4. 不爬楼梯而是选择往身后的房间走，玩家会遇到一名拿着大盾和长枪的敌人，和之前遇到的骑士敌人类似，回避后攻击其背面的进攻方式会较为安全。值得注意的是，这个敌人的破防以及中距离攻击极其犀利，在与他周旋时应避免使用盾牌，而是以翻滚回避为主。

5. 在回收附近房间的道具时，小心埋伏的敌人。

6. 一路前进来到一个二层的大房间，先别急着下去和敌人战斗。先从二层的另一边过去把两个扔火炎壶的敌人解决再说，要不然一会房间内的“火药桶＋敌人＋火焰壶”的组合可是能让现在的玩家受苦一番的。打倒敌人的同时别忘了打开宝箱。

7. 房间中有不少值得回收的道具，例如提高原素瓶最大值的“原素碎片”和打开上文提到的NPC所处的牢房钥匙“监牢的钥匙”，之后别忘了把NPC放出来并和他对话。搜刮后之后走出房间从阳台右方处跳下即可来到上文提到的满是尸体的广场。

8. 广场有一个“羽之骑士”，体型巨大攻击力高行动缓慢，由于他只会绕着中央的喷水池巡逻，打赢了也不会有什么好东西，嫌麻烦的玩家可以选择直接无视他直接离开。选择开打的玩家小心他的范围魔法攻击。

9. 出广场后立即右转上楼梯，一路前行开启电梯，回到上层再推开铁门，这样的话就开启了通往篝火点“洛斯里克的高墙”的捷径。

10. 返回广场继续前进，这里有很多骑士敌人，一对一还好一对多的话对于现在的玩家来说比较棘手，建议无视他们直接跑路比较好。和左方往上的大教堂里的NPC对话能获得重要道具“洛斯里克小环旗”，再对话一次就能加入誓约“青教”。

11. 往右往下的路则是BOSS战：冷冽谷的玻尔多，战胜BOSS后在路的末段使用“洛斯里克小环旗”便能到达下一个场景“不死聚落”了。

■左箭头为大教堂以及BOSS点，右箭头为开启捷径的方向。

BOSS 冷冽谷的玻尔多

1.BOSS的所有攻击都会对玩家造成“冻气”的异常状态，陷入“冻气”后玩家的移动速度和体力回复速度会减慢。

2.BOSS攻击的发动点大多为其拿着武器的左手，往BOSS的右方翻滚或者侧移能够有效地躲闪BOSS的大部分攻击。BOSS还会时不时往后方攻击，在背后攻击时可别贪刀了。和之前强敌的对策类似，攻击一到两下便准备回避吧。

3.BOSS的HP下降到50%后便会进入第二形态，近身攻击的应对方式依旧可以参考第一形态。

4. 第二形态BOSS会增加一招突进攻击，突进分为突进一次、突进附加武器攻击和三段突击三种，发动动作比较长，利用翻滚可以轻松躲开。必须注意的是，这三种突进的动作基本是一样的，在翻滚一次后别掉以轻心，留意BOSS接下来的行动并看情况继续进行回避。

5.BOSS在三段突击后会陷入一段比较大的硬直，此时也是进攻的好时机。顺便一提，其实只要贴住BOSS，这个BOSS的很多攻击都能回避掉，贴身与之周旋效果相当不错。

重要道具列表

序号	道具
2	望远镜
11	原素碎片
13	牺牲戒指
15	监牢的钥匙
16	咬人戒指+1
17	邪眼戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
人咬みの指轮+1	咬人戒指+1	遭遇变异敌人的屋顶处旁边屋顶的尸体处	二周目出现
エストのかけら	原素碎片	从屋顶下去后，满是敌人的房间内	无
牢の键	监牢的钥匙	同上，楼梯下的尸体处	无
邪眼の指轮+2	邪眼戒指+2	同上，房间的尸体处	三周目出现
犠牲の指轮	牺牲戒指	广场通往捷径的路上，楼梯有测处的屋檐处	需要跳跃才能到达

不死聚落~悬崖下地下室

1. 不死聚落是本作第一个结构比较复杂的场景，场景的很多部分都是互通的。不过即便如此，基本还是一条大路通到底，迷路的可能性其实很低。第一次来到这个场景的时候，推荐先死一次把身上的“余火”状态给取消掉。

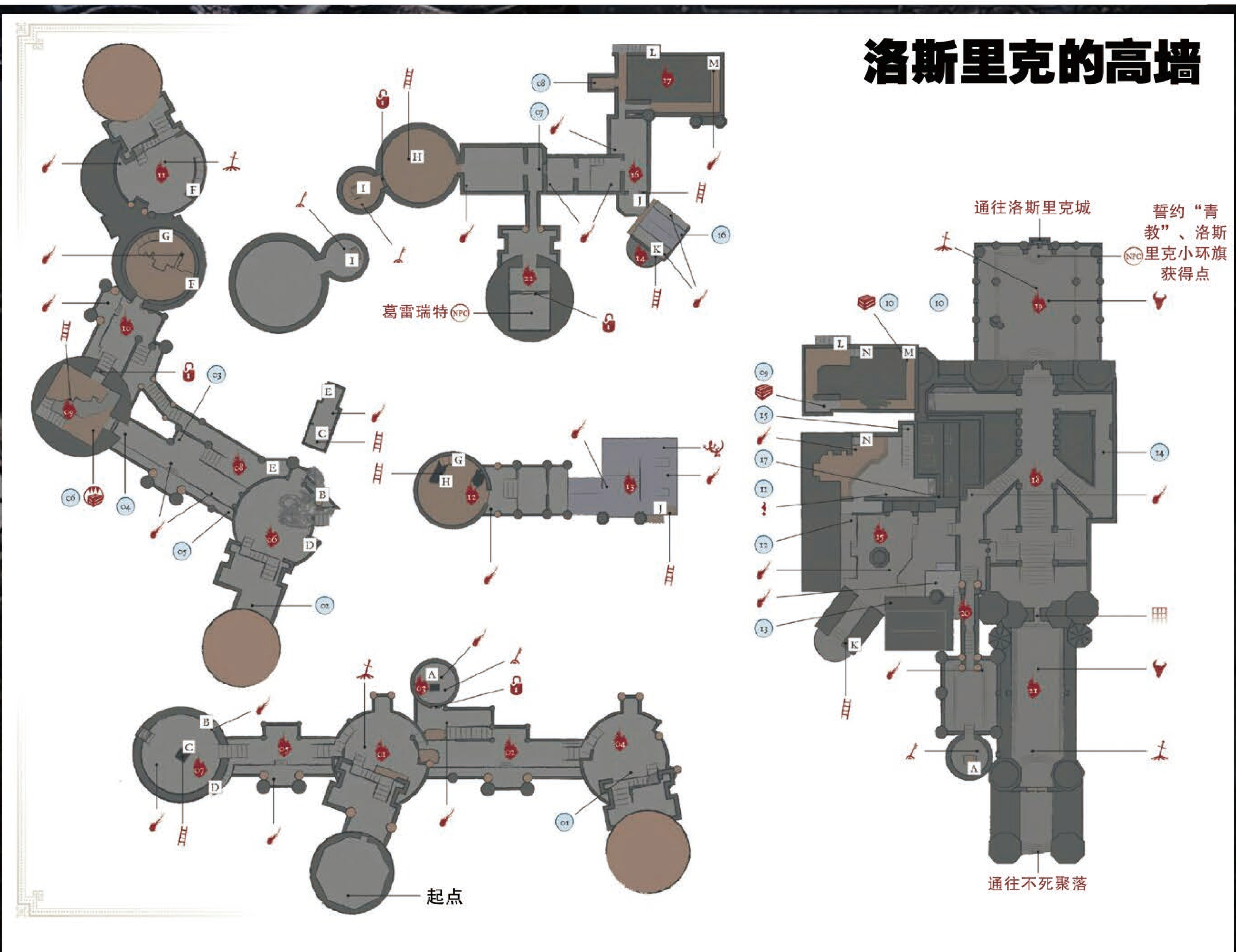
2.（重要！）下来后玩家就会见到一扇大门，大门不久就会打开然后里面的敌人会把狗发出来。此时不管它们，先往大门的反方向走，中途小心路边倒下的马车后的两条狗。走到路的终点会见到垂死的NPC：隆道尔的尤艾尔，和他对话可以把他送往大本营。由于这个NPC很快就会消失，所以第一次来到该场景就和他对话会比较保险。

3. 原路返回把敌人消灭后就可以打开大门了，大门后就是该区域的第一个篝火点：不死聚落。

4. 穿过漆黑的小屋时小心矮个子敌人的攻击，这种敌人行动相当迅速，在游戏初期被其连续攻击击中的话可是会受到大伤害的。

5. 小屋二层会有一个阳台，出去后往左走可以在尸体上找得重要道具“罗蕾塔的骨头”，这个道具和上一区域遇到的NPC“不死聚落的葛雷瑞特”的事件相关。

洛斯里克的高墙



6. 广场敌人很多但没什么好东西，大树前可以获得一个“原素碎片”，拿到手后就赶紧沿着右边的桥离开这里吧。

7. 过桥后会有两条路，分别通往屋子里面和屋子右边的外沿区域，通往的目的地都是一样的。从新玩家的角度来看，屋子里面的敌人对付起来会相对容易一点。右边的路虽然能搜刮一些道具，但相对来说就危险一点了。

8.(重要！)值得一提的是，沿着右边的路的屋顶上往下跳会遇到一名背着铁笼的特殊敌人，调查铁笼会触发剧情并到达一个新的场景，和NPC对话就可以获得誓约“累积者”。值得注意的是，这个NPC会在玩家击倒BOSS：咒蚀大树后或者被玩家击毙后（余火状态下于篝火点“颓旧桥端”附近出现并攻击玩家）消失。

9. 继续前进就能到达另一个广场，广场上全是炸药桶，而屋子上面全是扔火药壶的敌人。这种配置一看就知道是埋伏，迅速离开上面敌人的攻击范围吧。穿过广场时会遇到一个拿着大缸的敌人，攻击力很高，趁其攻击后的硬直对其使出背刺吧。

10. 消灭上述敌人后别急着走，在下坡前，玩家能在右边看到两个坐在地上的敌人，在下图的位置往下翻滚就能到达隐藏篝火点：悬崖下地下室。顺着篝火一路

往上走就能到达刚才那群扔火药壶的敌人的所在地，在最高处能遇到NPC“大沼的柯弭库斯”，和他对话后就能把他送往大本营。

悬崖下地下室~颓旧桥端

1. 继续前进，沿着楼梯往下走。左边的大门后便是该区域的BOSS，不过此时门并不能开。往右走玩家会遇到一条分岔路，左边的路能遇到NPC“卡利姆的伊贡”和系列人气角色洋葱骑士（虽然不是同一人）“卡塔丽纳的杰克巴尔多”。

■标记箭头，左边通往“活祭品之路”、右边为下水道。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

2. 右边的路则是通往水路，水路除了几只老鼠和大老鼠之外，还有一扇被锁上的门，此时并不能打开。顺着水路一路前进，推开铁门后便是篝火点：颓旧桥端。

3. 经篝火点上方的黑雾可以来到一个新区域，在其终点处的黑屋二层处，有一个被木桶遮掩起来的缺口，跳下去后可以获得誓约：太阳战士。穿过黑屋打开大门后，玩家会发现自己已经回到了刚才满是敌人的那个广场。

4. 原路返回刚才的篝火点，继续前进后会发现前面有很多“标枪”被插在地上。在这个场景中，远方塔楼上的“神秘人”会不停往这个地点扔标枪，其伤害是敌我不分的。这个场景还有不少好东西可以搜刮，但对于第一次来到这里的玩家来说，还是迅速离开这里的。路对面的小黑屋是玩家此行的目的地，进屋后上二楼一路前进便是BOSS：咒蚀大树的所在地。不过在开打之前，别忘了把刚才关上的大门给打开。之后就可以回到刚才的篝火点“颓旧桥端”休整一下了。

BOSS 咒蚀大树

1. 这场BOSS战相当有魄力，不过与之对应的是，这场BOSS的难度并不高。顺便一提，这个BOSS算是一个支线BOSS，毕竟它并不在玩家通关的必经之路之上。

2. 这个BOSS的攻击相当缓慢且攻击力不高（至少不会秒杀玩家），但附近的杂兵比较麻烦。不过只要小心不被围攻即可，安全为上的玩家可以尝试减少杂兵的数量，不过由于杂兵是无限的，因此实际意义不大。

3. 普通攻击对于BOSS效果不大，玩家只能通过攻击其身上的孢子才能对其造成有效伤害。每击破一个孢子都能对BOSS造成巨大伤害。

4. 击破一个孢子以上后BOSS会砸烂地面，之后场景会发生变化且所有杂兵都会消失。此时BOSS的攻击手段会比第一形态多了一些，不过只要远离BOSS即可轻松躲开BOSS几乎所有攻击。由于场景不大，在躲闪的同时别把自己逼去死角了。

5.BOSS的某些孢子会在一些比较难够到的地方。触手处的孢子可以趁其使用触手横扫后攻击，此时的触手会垂下。背部的孢子则可以趁BOSS往后滚，躲闪后就能攻击到。当然，如果玩家有多余的火药壶、或者擅长利用弓箭或者法术攻击的话那就更轻松了。

6. 击败BOSS后能获得重要道具“炼成炉”，将其交给大本营处的NPC“库尔兰的鲁道斯”（薪王王座左数第二位）就可以利用BOSS的魂来炼成法术或者装备了。

重要支线

1. 隆道尔的尤艾尔：返回大本营，和右侧通道尽头的尤艾尔对话。之后每当玩家死亡达到一定次数（自杀亦可），就可以在他那里选择“引出真正的力量”来免费升级，每次升级后都会获得“黑暗印记”，而且角色的外貌会变得像系列之前的“活尸”一样。重复五次后他会说玩家已经获得了足够的力量。离开大本营后再次回来会发现新的NPC“隆道尔的尤利雅”。值得一提的是，这个支线是通往结局“火的篡位者”的必要支线之一，而且和其他结局有冲突，在一周目的情况下很难逆转（治愈“黑暗印记”的价格根据玩家等级决定，到后期基本是天价），对一周目结局有追求的玩家请注意这点。另外，这个NPC即使不触发这个事件也会在一段时间后死亡，因此建议玩家越快完成这个支线越好。

BOSS战后~活祭品之路

1. 战胜BOSS后就可以搜刮一下这个区域了。返回刚刚遇见洋葱骑士的地方，乘坐电梯往上走就能遇到刚才不停向玩家扔标枪的“神秘人”，与之对话后能获得“嫩白树枝”，更重要的是，之后他就不会再向玩家扔标枪了（然而还是会往敌人方向扔，小心不要离敌人靠太近了）。当然玩家也可以选择杀死他，或者在获得一定数量的“嫩白树枝”后他也会死去，无论是哪种方式，在他的遗体处能捡到“老鹰戒指”。

2. 回到刚才扔标枪的地方，现在玩家就可以安心地回收这里的道具了。这里有一个重要道具“安葬者骨灰”和原素瓶的升级道具“不死人遗骨”可以回收，可别错过了。

3. 将“安葬者骨灰”交给大本营的NPC“祭祀场的侍女”就可以在她那里用1500魂购买重要道具“墓地钥匙”，这时候就可以打开下水道那扇被锁上的铁门了。打开铁门后小心深处的骷髅敌人，这种敌人是会复活的，小心别被复活的敌人偷袭了。一路前进会遇到重要NPC“卡利姆的伊莉娜”，把她送往大本营后推开铁门会发现自己已经回到了刚才遇到洋葱骑士的地方。

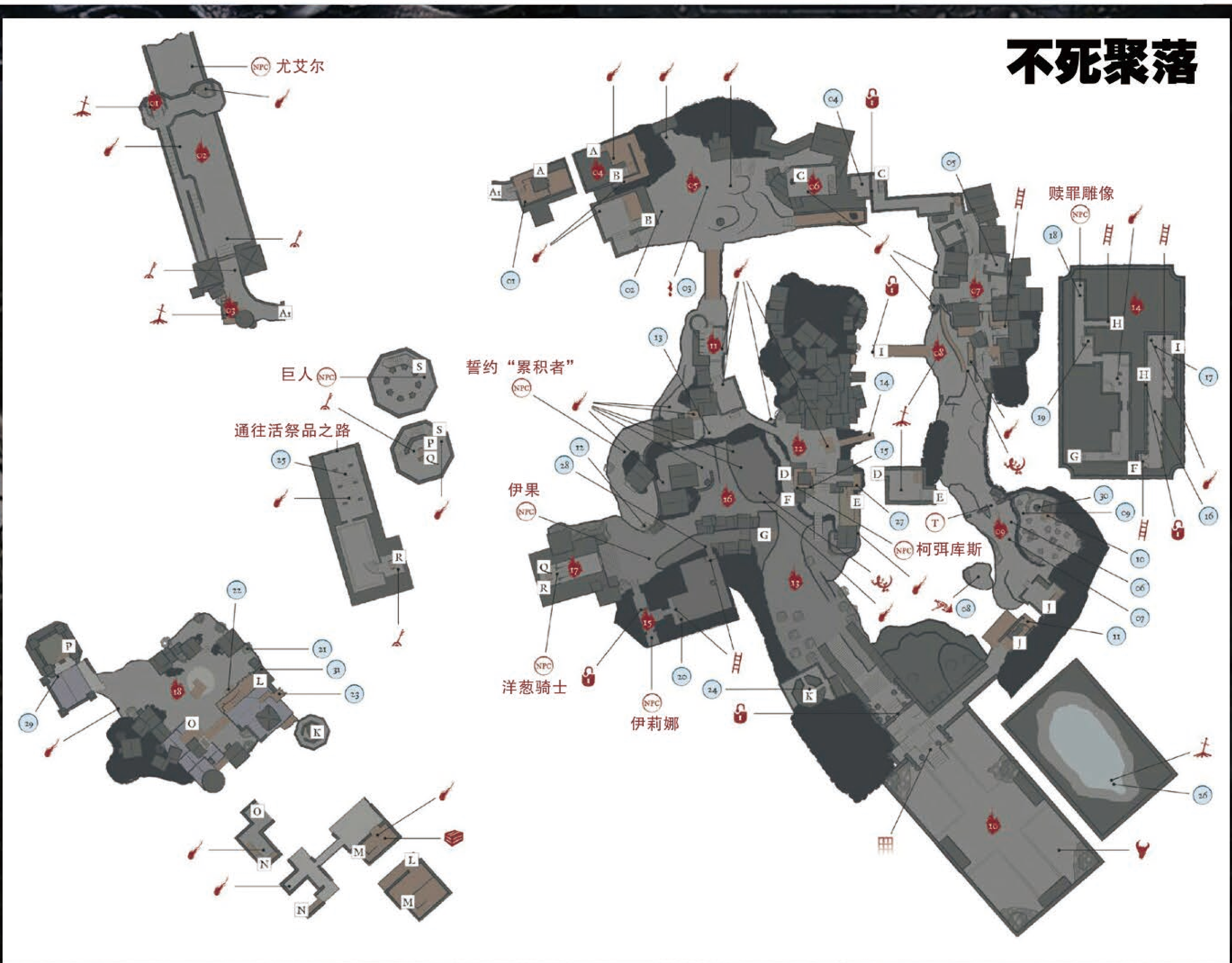
4. 在遇到洋葱骑士的地方再次乘坐往上的电梯，在上升的途中玩家会遇到一个可供停留的平台（中途还能听到洋葱骑士在自言自语）。看准时机翻滚或者直接跳下便可离开电梯，之后玩家会再次遇到洋葱骑士。对话后往下跳会遇到一强力敌人。不过由于有洋葱骑士助阵，压力倒不会很大。和很多大型敌人的应对方式类似，只要玩家贴住BOSS并不停攻击其侧面或背面即可轻松解决。之后再次和洋葱骑士对话可以获得数个肢体动作。

5. 再次返回塔楼，这次搭乘往下的电梯，在下面玩家玩家会遇到强力敌人“远征骑士”。这个敌人的行动速度很快且攻击会造成玩家陷入“冻气”的异常状态。利用翻滚躲开其攻击后反击能有效地进行输出，和大部分强力敌人一样，这个敌人一旦死亡便不会再复活。

6. 击败“远征骑士”后推开大门，便能到达下一个场景：活祭品之路。

重要支线

1. 洋葱骑士：和他相遇后，触发和他并肩作战的情节，战胜敌人后和他对话能获得杰克的酒和肢体动“干杯”和“睡觉”。



重要道具列表	
序号	道具
2	罗蕾塔的骨头
3	原素碎片
4	太阳战士
8	不死人遗骨
9	安葬者骨灰
12	火方石戒指
14	火焰怪手戒指
17	咬血戒指
23	弗林戒指
24	绿花戒指
29	生命の指轮+1
30	咬毒戒指+1
31	贪欲银蛇戒指+2

重要道具具体位置			
日文名称	中文名称	位置	备注
ロレッタの骨	罗蕾塔的骨头	小黑屋二层阳台外左边的尸体上	无
エストのかけら	原素碎片	广场的大树旁	无
炎の奇手の指轮	火焰怪手戒指	在有敌人扔火药壶的广场，处刑台后面的断桥上	无
炎方石の指轮	火方石戒指	铁笼特殊敌人所在位置，被吊着的尸体上	详见上文誓约“累积者”
生命の指轮+1	生命戒指+1	从升降机中途下来后，洋葱骑士附近	二周目出现
フリンの指轮	弗林戒指	和洋葱骑士并肩作战的场景，右方屋子屋顶的尸体上	无
贪欲な银の蛇の指轮+2	贪欲银蛇戒指+2	同上，取得上一个后再往屋顶下跳的平台上的尸体处	三周目出现

重要道具具体位置			
日文名称	中文名称	位置	备注
緑化の指轮	绿花戒指	同上，顶层外围的尸体上	无
不死人遗骨	不死人遗骨	满布标枪的场景，右方的悬崖边	无
毒咬みの指轮＋1	咬毒戒指+1	同上，屋子前的水井旁的尸体上	无
埋葬者の遗灰	安葬者骨灰	同上，附近枯树旁的尸体上	无
血噛みの指轮	咬血戒指	击倒下水道的大老鼠后获得	无

活祭品之路~磔罚森林

1.“活祭品之路”的场景比较广阔，但路线却相对简单。前半部分的基本就是一条大路通到底。

2. 这里玩家会遇到一类新敌人，这种敌人会在遇见玩家后长出翅膀然后再发动攻击，无论是攻击频率还是攻击力都比较高。拿匕首的还好应付，镰刀由于攻击范围广的缘故，躲闪起来会比较困难。对付它们的方法是趁其翅膀还没长出来的时候拼命攻击以求速战速决。一对多的时候则尽量把它们分开再逐个击破。

3. 一路前进会来到一座石桥，桥对面的敌人很多，由于桥比较

狭窄，先把敌人从对面引过来再开战会比较安全。从石桥右方跳下后，在桥下能找到重要道具“卡里姆点字圣典”和装备“摩恩戒指”。过桥后便能看到篝火点：路半边塞。

4. 玩家第一次来到“路半边塞”时会遇到 NPC 二人组：亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯。依次跟他们对话能获得誓约“青之守护者”。

5. 接着玩家会来到一片大沼泽地，虽然很广阔但结构很简单。沼泽中有两只大螃蟹，皮糙肉厚攻击高，初到贵境建议忽略，反正它们也跑不过玩家。值得注意的是，如果玩家处于余火状态，在这里还会遭到两个敌对 NPC 的入侵，小心别被偷袭了。

6. 沼泽地的最右方是通往另一个篝火点的捷径，现在并不能通过，但从铁门的反方向走到底可以获得“法兰余烬”，把这个道具交给大本营的铁匠可以增加武器变质的种类。小心中途遇到的黑骑士，从右方的阳台前进可以不引起他的注意前进。

7. 左方则是玩家的目的地，篝火点：磔罚森林。从篝火点进入沼泽左方的建筑，之后一路前进即可，中途的敌人都不强，只要小心那些会放法术的法师即可。

8. 当到达一个大房间并看到房间另一边的敌对法师时就必须小心了，这个房间的两侧都有敌人埋伏。嫌麻烦的玩家可以选择无视直接穿过房间，玩家也可以

选择清空所有敌人，注意先把法师解决了再处理其他敌人。在房间前的左侧有一个入口，往上走能到达房间的二层，在智力 10 以上的前提下和 NPC “彼海姆的欧贝克”对话能送他去传火祭祀场，之后可以在他那里购买一些法术。穿越房间后一路往上走便是 BOSS 战：结晶老者。

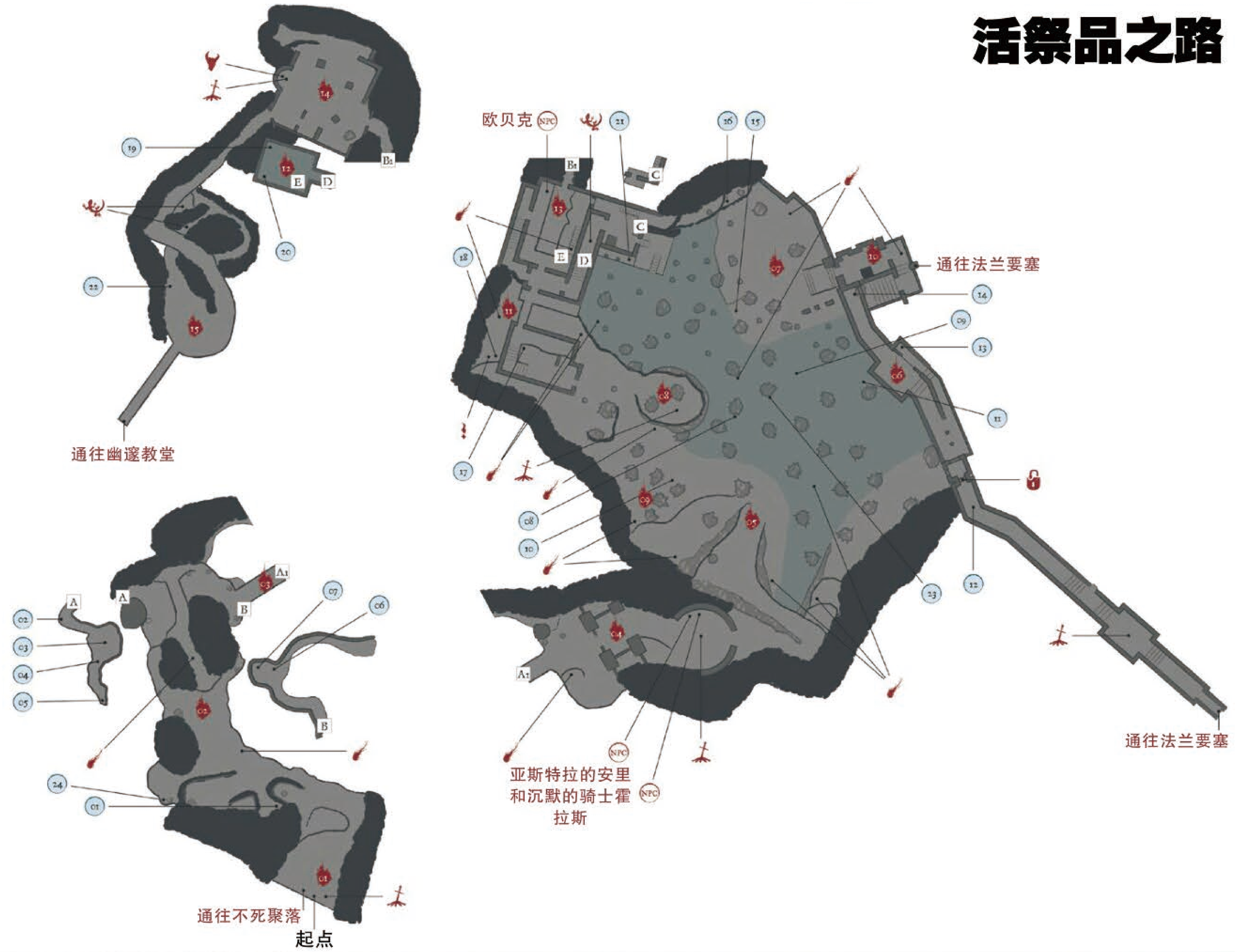
BOSS 结晶老者

1.BOSS 的攻击手段非常单一，就是各种远程法术攻击，只要贴身攻击即可中止并躲避 BOSS 的远程攻击。如果距离太远来不及攻击 BOSS 的话可以通过走位或者用场景中的柱子来回避。

2.BOSS 还会时不时发动近身攻击，不过动作很慢，利用翻滚即可轻松躲闪。

3.HP 下降到 50% 以下时

活祭品之路



BOSS会发动分身攻击，分身的外表和BOSS完全一样，但攻击手段会从缓慢的紫色飞弹变成速度更快的蓝色光束。光束的威力相当巨大，必须小心躲闪。

4. 分身只要攻击一次或者给予本体一定伤害后就会消失，快速减少分身的数量后继续按照第一阶段的打法和BOSS战斗即可。

5. 玩家可以尝试利用飞刀等快速的远程攻击道具来攻击分身以增加效率。另外，BOSS每次消失并生成分身前，会在场景中生成数个结晶，这些结晶的位置暗示了分身出现的位置（方向），玩家可以以此为参考提前准备好。

重要道具列表

序号	道具
6	摩恩戒指
7	卡里姆点字圣典
9	大沼咒术书
12	强力魔力武器
14	法兰余烬
18	原素碎片
19	老者戒指
21	牺牲戒指
23	伫立龙徽戒指+1
24	绿花戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
緑化の指轮+2	绿花戒指+2	倒下的马车左侧，用毒雾的敌人附近的悬崖下	三周目出现
モーンの指轮	摩恩戒指	参考前文流程部分	无
カリムの点字圣书	卡里姆点字圣典	同上	无
エストのかけら	原素碎片	沼泽地左侧建筑旁的火堆旁深处	上方有敌人埋伏
ファランの种火	法兰余烬	参考前文流程部分	无
伫む竜印の指轮+1	伫立龙徽戒指+1	沼泽大螃蟹附近的空地上	二周目出现
大沼の呪术书	大沼咒术书	沼泽右侧的尸体上	无
古老の指轮	老者戒指	左侧建筑一层，被水淹没的房间内	无
大沼の指轮	大沼戒指	击倒沼泽右侧大螃蟹后获得	无

重要支线

1. 彼海姆的欧贝克：这个NPC需要交给他卷轴，在招募他后必须尽快把找到的卷轴交给他，在上交卷轴个数两个以下的情况下，在击倒四个BOSS后（从招募他之后开始算），他就会永远消失。

2. 亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯01：在活祭品之路和他们相遇。

3. 薄暮之国的希里丝01：到达活祭品之路后返回大本营能和她相遇，值得注意的是，一旦玩家加入誓约“罗莎莉亚的指头”，这个NPC就会和玩家敌对，并不能触发接下来的支线事件。

幽邃教堂~净身小教会

1. 击败BOSS后继续前进，在经过篝火“幽邃教堂”不久后会遇到两名敌对NPC，逐个击破吧，苦手的玩家可以试着把他们引到篝火前的桥上，因为他们是不会过桥的，玩家可以借此慢慢屈死他们。楼梯左方深处能获得道具“圣骑士遗灰”。

2. 继续前进会见到一个山坡，如果正面走上去的话会被“弓箭手+狗”的组合狠揍一顿，走左边的小路上去可以躲开弓箭，但依然需要小心狗的围攻。

3. 一路往上走就能到达另一个篝火点“净身小教会”，这个篝火点同时也是这个区域的中心区域。内部还有两扇被锁上的大门，其中右边为捷径A，左边为捷径B。

净身小教会~捷径A

1. 休整过后走出小教堂，然后往左进入墓地。在进入墓地之前，别忘了把石碑（前面还有数个敌人在祈祷）处的“原素碎片”给回收了。

2. 走出墓地后继续前进，在这里玩家会遇到一种满身是虫的敌人。被它攻击到不断累积出血槽，在出血槽满了之后会受到巨大伤害。陷入这种状态时可以通过装备火把或者被敌人的火属性攻击打中来解除。

3. 玩家还会遇到一种手持双刀的敌人，这种敌人的行动相当敏捷，玩家可以趁其出招后利用其硬直进行反击，值得注意的是，这种敌人也会躲闪玩家的攻击并会主动与玩家拉开距离。

4. 在第一次遇到双刀敌人的地方，右边悬崖边上可以获得一个“不死人遗骨”。这里的敌人很多，而且此处也会被标枪攻击。

5. 远处的巨大建筑物便是玩家此行的目的地，不过大门此时是紧锁的，此时玩家需要从大门的右边从大教堂的外侧前进。

6. 外侧前进的路上会有不少敌人，对跑酷技术没有信心的玩家请稳扎稳打。这里还会出现自爆的敌人，其攻击判定是敌我不分的，伤害巨大，玩家一旦遇到就迅速后退吧。另外一提，这里的敌人会往玩家投掷不明的白色液体，被打中的话将在一段时间内不能使用原素瓶。

7. 进入内部后往左走便能看到升降机，搭升降机下去后便能回到篝火点：净身小教会。

■左方为大圣堂，右方为“不死人遗骨”所在地。

净身小教会~捷径B

1. 重新返回大教堂内部，在沿着阳台往对面前进的时候会遇到巨人的袭击。有信心的玩家可以尝试着击败巨人，巨人只会三种攻击：左手连续砸地两次、右手砸地一次和横扫攻击。利用翻滚躲闪巨人攻击后攻击其手部即可。当然，直接开跑是个更加明智的选择。

2. 沿着楼梯往下走，在中层

的宝箱（正体为宝箱怪）中可以获得道具“幽邃点字圣典”。

3. 解决拿着大盾和大锤的敌人后继续深入，在房间内会遇到一名类似于蜘蛛的强力敌人，该敌人的攻击会造成“诅咒”的异常状态，一旦陷入这种状态可是会既死的，好在场景很大，小心应付即可。击倒它后能获得“艾尔德利奇蓝石”。

4. 从旁边出去后就会来到大教堂的底层，这里也是两个巨人的所在地。巨人的脚两旁是其攻击的死角，只要知道这点就能较为轻松地解决两个巨人了。和很多强力敌人类似，巨人一旦死亡便不会再次复活。

5. 在刚下到底层的另一边会有一条往下的通道，打开铁门后便能再次回到篝火点：净身小教会。这里还有一个通往上方的升降机，那里是通往另一个誓约“罗莎莉亚的指头”的道路，不过此时先不要管。

6. 沿着第二个巨人附近的楼梯往上走，在一个祭坛前玩家会遭遇大量的敌人，无视直接往右向下走，不久玩家就能看到 BOSS 战的房间。

BOSS 幽邃主教群

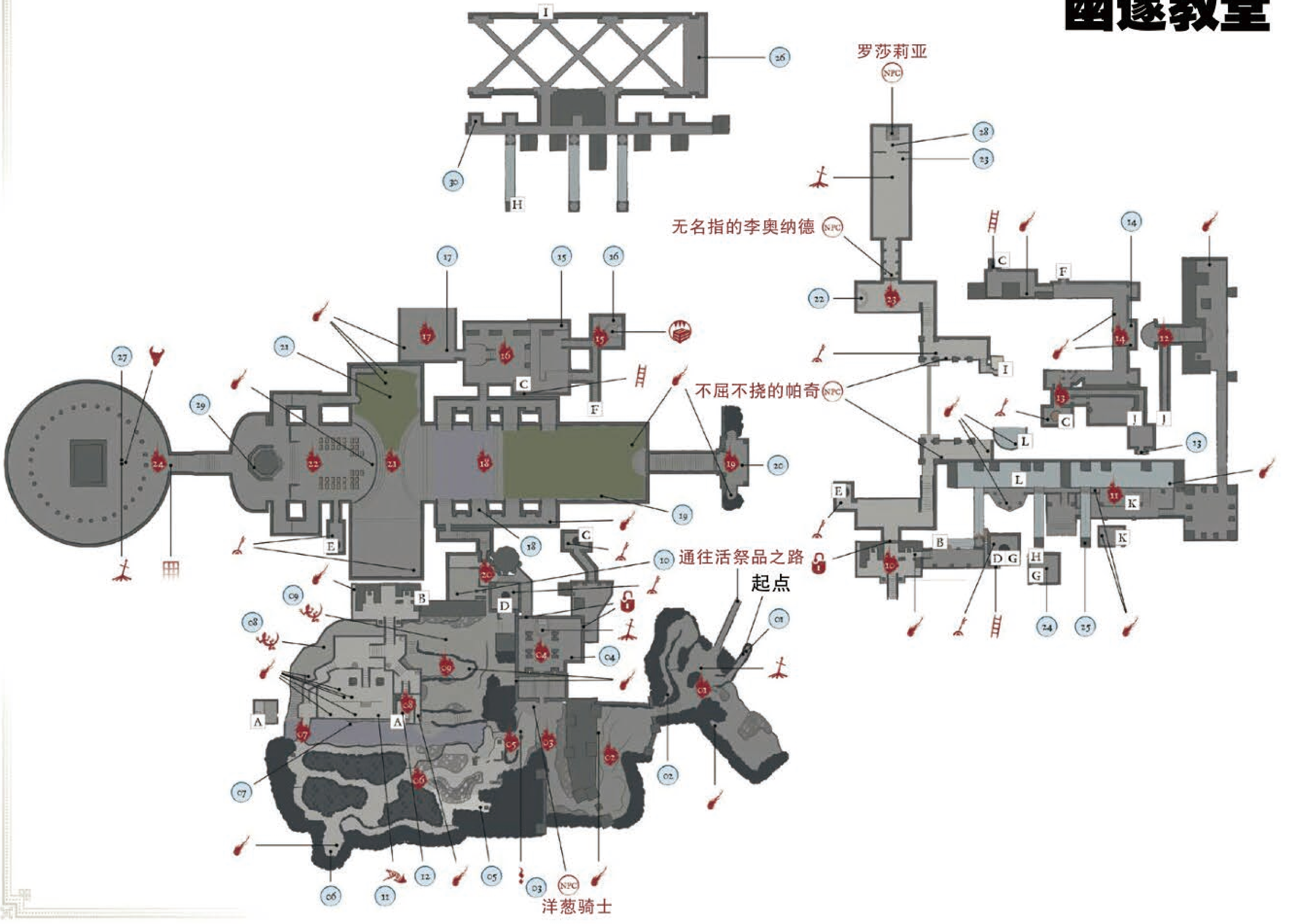
1.BOSS 的第一形态会附身在其中一个杂兵身上，被附身的特征会两眼发出红光。之后只要干掉那位杂兵便能对 BOSS 造成伤害。

2. 杂兵的攻击方式和外面的杂兵是一样的：缓慢的近身攻击以及威力巨大的法术攻击。一对一时对玩家基本造成不了什么威胁，但数量一多就有点麻烦了。攻击时不要贪刀，以免被之后蜂拥而来的杂兵群淹没。杂兵群中还有一些长得特别胖的，可想而知，他们的血和攻击力也更加高。

3.HP 下降到 60% 左右 BOSS 便会进入第二形态，真身也会出现。此时除了第一形态的杂兵群之外，还会多了两个穿着蓝色衣服的强力杂兵（多周目下强力杂兵的数量会增加）。BOSS 的攻击手段和杂兵相比并没多大的区别，只是法术攻击的速度快了一点而已。

4. 在 BOSS 战的第二阶段，部分杂兵和 BOSS 会高举双手发动法术，此时场景会慢慢变黑，黑雾会慢慢地从上方蔓延在下方，此时玩家“诅咒”的异常状态槽会不断升高，蓄满时玩家会被一击必杀。杀死施法中的杂兵可以减缓法术的释放，但速战速决才是最好的方法。

幽邃教堂



BOSS战后

1. 战胜 BOSS 后能获得重要道具“小人偶”，此时便可以启程前往下一个新场景“法兰要塞”了。

2. 不过在出发之前，返回刚才篝火点：净身小教会处的捷径 B，搭乘电梯一路往上走，爬上楼梯后沿着屋檐既可以到达大圣堂的顶部，从天台上跳下到达下图的平台，然后从平台的左方跳下后一路前进即可到达誓约“罗莎莉亚的指头”的所在地。这里同时也是玩家洗点和重新捏脸，但同一周目下最多 5 次，无论洗点还是捏脸都会消耗道具“发青舌头”。

■图左下角的平台便是“罗莎莉亚的指头” 的所在地。

重要道具列表

序号	道具
1	圣骑士遗灰
3	原素碎片
10	毒咬戒指
11	不死人遗骨
14	洛伊德剑徽戒指
15	寻求建言
16	幽邃点字圣典
17	艾尔德利奇蓝石
24	幽邃戒指（敌人掉落）
29	邪眼戒指+1
30	宠爱戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
圣骑士の遗灰	圣骑士遗灰	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
不死人遺骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
毒咬みの指轮	毒咬戒指	从大圣堂正门反方向有一条能通往石桥下方的道路，结晶蜥蜴后的小路尽头	无
ロイドの剣の指轮	洛伊德剑徽戒指	第一次被巨人袭击的阳台处的尸体	无
深みの点字圣书	幽邃点字圣典	参考前文流程部分	无
邪眼の指轮+1	邪眼戒指+1	BOSS战前的祭坛后的尸体处	二周目出现
宠爱の指轮+2	宠爱戒指+2	大圣堂顶部左侧的尸体上	三周目出现
エルドリッチの青石	艾尔德利奇蓝石	参考前文流程部分	无

重要支线

1. 洋葱骑士：开启幽邃教堂大门,并把捷径 A 和捷径 B 开启，返回“净身小教会”前左边的井里会发现洋葱骑士，之后在“不屈不饶的帕奇”处购买他的盔甲还给他后完成事件。

法兰城塞~要塞遗迹

1. 返回礫罚森林的篝火点，在沼泽的中间有一扇大门，大门前还有两个敌对 NPC，小心应付。从长长的楼梯爬下来后便能到达毒沼泽。

2. 在毒沼泽中移动时玩家会不断累计中毒槽，槽一旦满了的话就会陷入中毒状态。与之相比，毒沼泽里的敌人就不值一提了。惟一需要注意的是一种看起来像是青蛙的敌人，这种敌人攻击能力低下，但会向玩家喷出毒雾。陷入毒雾的玩家会不断积累诅咒槽，诅咒的可怕之处想必现在的玩家也是懂的，为了避免被一击必杀请不要被这种敌人围攻。

3. 为了防毒，解除中毒的道具必不可少，玩家还可以装备圣职圣铃，通过发动其战技来避免中毒的伤害。

4. 沼泽的道具很多而且场景广阔，不过玩家要做的事情其实并不多。玩家在此处的目的是熄灭三个篝火从而打开前进的道路。三个篝火的方向可以通过观察天空的亮光来判断，找到亮光后朝着那个方向前进并熄灭篝火即可。道具则可以在熄灭全部篝火后再慢慢回收。

5. 第一个火炬在起点的右前方向，不难找到。值得一提的是，篝火与篝火之间是可以互相观察到的，熄灭一个篝火后可以通过再次观察亮光来判断继续前进的方向。

6. 第二个火炬在起点的左前方向。在第二个篝火附近的崩塌塔楼边和隔壁的塔楼里面还有“原素碎片”和“老者余烬”可以收集，后者可以交给铁匠并增加武器变质的种类。

7. 第三个火炬在沼泽的最深处，在这里玩家还会找到新的篝火点：城塞迹。篝火附近还有不少好东西可以搜刮。篝火正面高大城墙的左边能找到“老者卷轴”，而大门（篝火全部熄灭后开启）的左边山洞的深处则能找到“黄金卷轴”，把这两个道具交给 NPC“彼海姆的欧贝克”可以增加商品的数量。右侧的其中一座塔里玩家能发现一大堆“鼻涕虫”，虫群中间玩家能找到道具“不死人遗骨”。

8. 城墙的右侧还有一个通往高处的梯子，爬上梯子后能发现 NPC“法兰老狼”，与之对话能获得誓约“法兰守卫”。上楼在塔楼的外侧有一隐藏墙壁，攻击能使其消失并获得道具“逐梦者遗灰”。继续往上走能发现另一强力敌人，同时也是当年《黑暗之魂 Ⅰ》

的 BOSS 之一“离群恶魔”，击败它后能获得它的魂，可以用来炼成。

9. 穿过开启的大门一路往上走就能到达 BOSS 点，在遇到两个黑色铠甲的敌人后往后走能找到另一个篝火点：城塞外围。

BOSS 薪王—深渊的监视者

1. 作为本作的第一场薪王战，本战更着重于氛围的塑造而不是战斗。难度并不是太高，但由于是二连战，因此玩家需要打得相对谨慎一点，要不就很容易陷入弹尽粮绝的窘况。

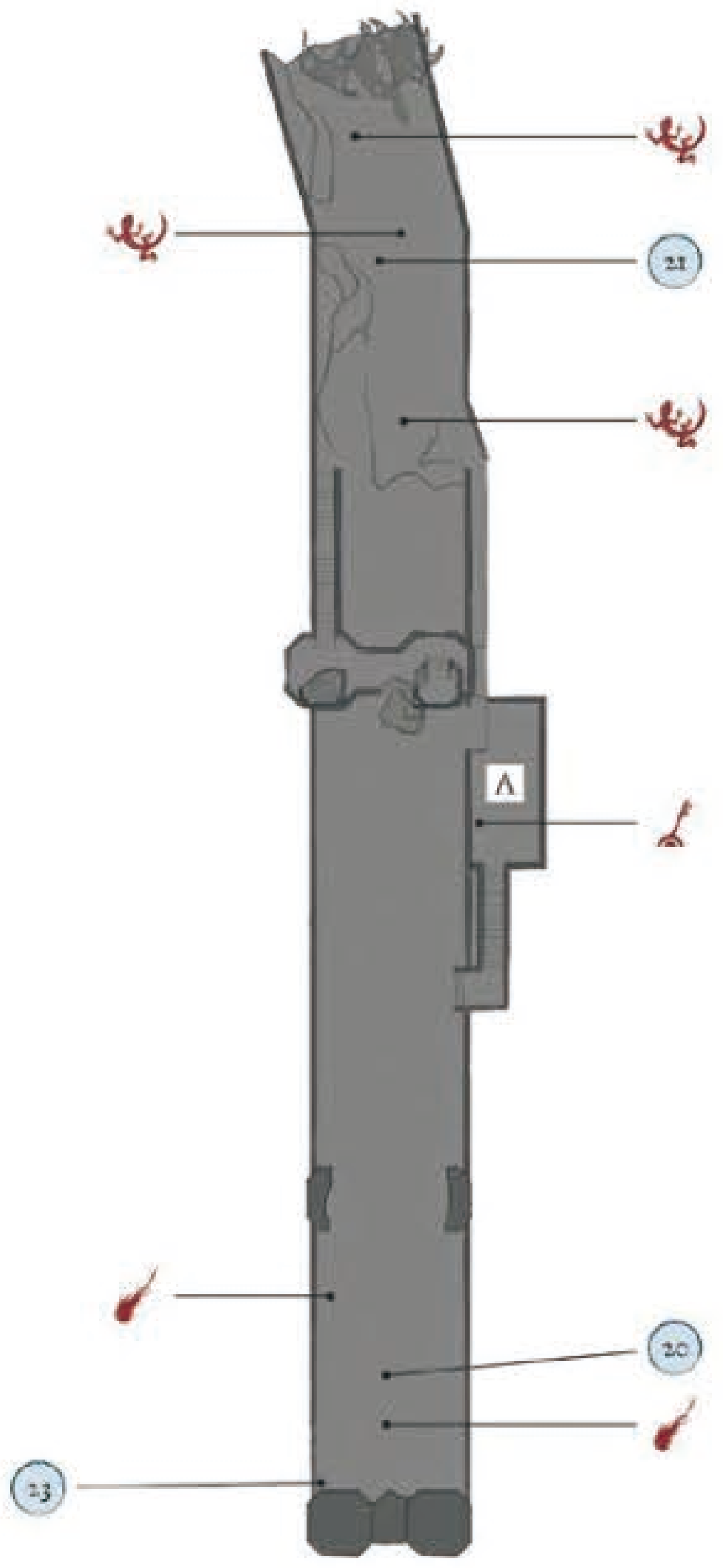
2. 无论是第一形态还是第二形态，BOSS 的攻击都相当迅速，但是全部都可以用盾牌直接防下来。利用其攻击的空隙进行反击，或者通过侧移（从 BOSS 攻击的反方向）来躲开 BOSS 攻击反击是个不错的选择。

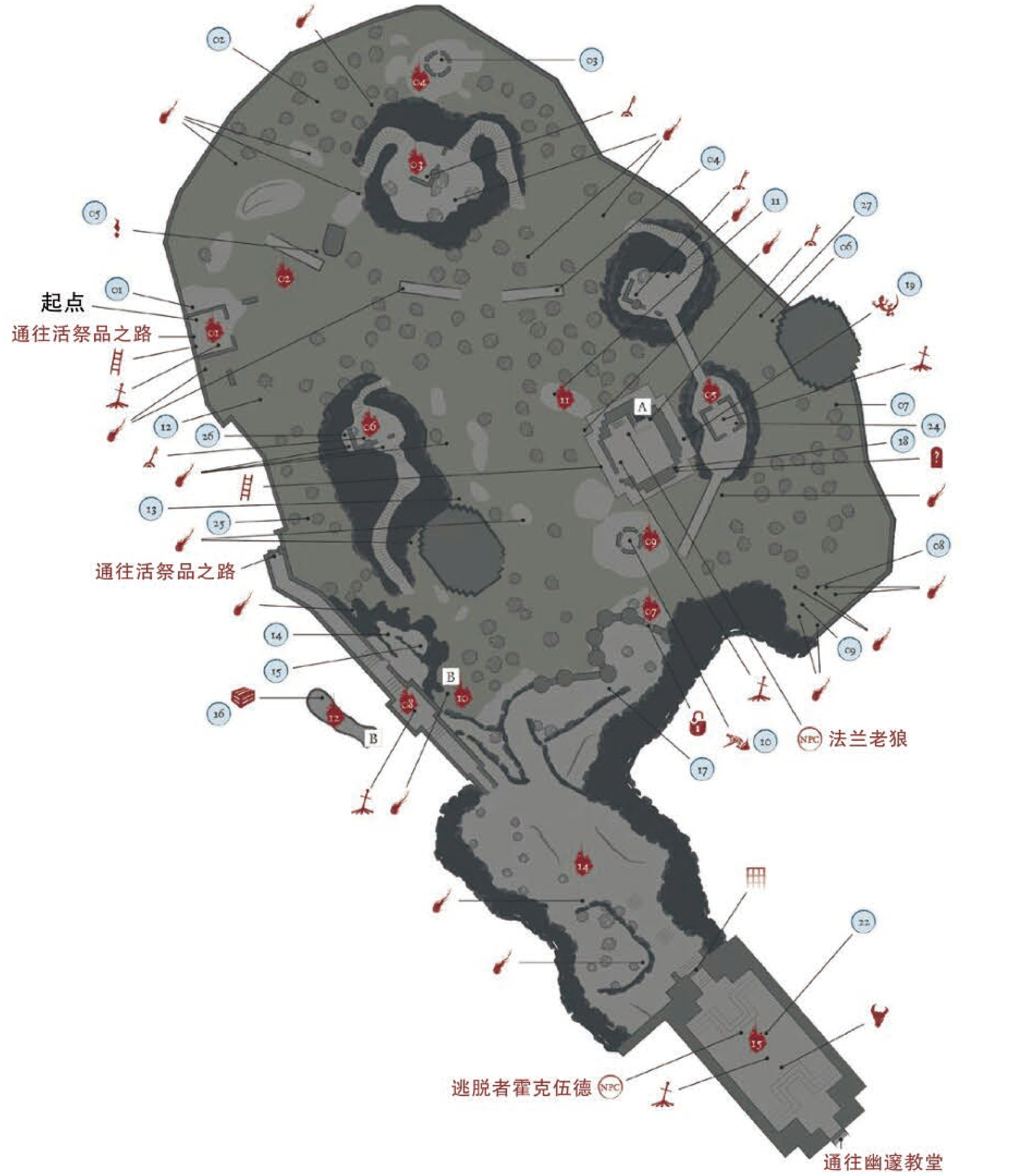
3. 相比 BOSS 的攻击，第一阶段最麻烦的其实并不是 BOSS，而是杂兵。在战斗中会有最多两位和 BOSS 招式一模一样的杂兵同时登场，其中一名是帮助 BOSS 战斗，而另一名则是与 BOSS 敌对（然而还是会攻击玩家），玩家可以通过其眼睛颜色（红色为“友军”）来判断。第一阶段玩家可以借助红眼杂兵的力量来吸引 BOSS 的注意力，从而对 BOSS 进行输出。杂兵死亡后隔一段时间会复活。

4.BOSS 的血槽清空后就会进入第二阶段，第二阶段杂兵将会全部消失。BOSS 的攻击手段基本不变，但增加了火焰特效。攻击范围变大而且其攻击轨迹会留下火焰并有攻击判定。但对付的方法和第一阶段基本相似，原素瓶剩余不多的玩家可以选择在其冲刺后利用其硬直进行输出。

5. 顺便一提，本作薪王战的 BGM 都相当宏伟大气，建议玩家全程戴上耳机感受一下。当然，戴上耳机的理由不光是这，在第一阶段的战斗中，杂兵会随着背景钟声的响起而复活，玩家可以以此为信号作出相应的应对。

法兰要塞





重要道具列表

序号	道具
3	老者余烬
5	原素碎片
7	老者卷轴
9	伫立龙徽戒指
10	不死人遗骨
12	铁身躯
16	黄金卷轴
18	逐梦者遗灰
21	雷枪
22	光辉龙头石
24	狼戒指+1
25	魔力方石戒指+1
26	暗方石戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
古老の种火	老者余烬	参考前文流程部分	注意强力敌人
闇方石の指轮+2	暗方石戒指+2	第二个火炬，篝火“城塞迹”附近的尸体上	三周目出现
狼の指轮+1	狼戒指+1	篝火“城塞迹”塔楼的外墙壁上	二周目出现
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
魔力方石の指轮＋１	魔力方石戒指+1	篝火“法兰要塞”，右侧城墙下的尸体上	二周目出现
黄金のスクロール	黄金卷轴	参考前文流程部分	无
伫む竜印の指轮	伫立龙徽戒指	击倒沼泽左侧的大螃蟹	无
古老のスクロール	老者卷轴	参考前文流程部分	无
梦追い人の遗灰	逐梦者遗灰	参考前文流程部分	无

重要支线

1. 薄暮之国的希里丝：击败BOSS“咒蚀大树”，并且把“逐梦者遗灰”交给大本营的侍女老婆婆后，和希里丝对话可以获得肢体动作“暗月誓约鞠躬”。

卡萨斯的地下墓地

1.BOSS战胜利后继续前进，通往“卡萨斯的地下墓地”的道路会自动打开。地下墓地的结构并不复杂，敌人也不算强力。玩家需要注意的地形和机关，前者配合敌人很容易就能让疏忽大意的玩家“受苦”。

2. 在这里出现频率最高的敌人的装备着各种武器的骷髅兵，骷髅兵的攻击并不犀利，但它们被击倒后是有几率会复活的，因此玩家必须得确定它们死透后才继续前进，要不然就有可能被前后夹攻。另一种是会消失瞬移到玩家面前的强化骷髅兵，但和一般骷髅兵相比也是能打一些而已，对付方法没什么区别。必须小心的是，其中一种扔飞刀的强化骷髅兵是会主动与玩家拉开距离的，在与它周旋的时候可以考虑主动近身攻击。

3. 在第一座石桥的左侧有一个可以跳下去的平台，玩家可以获得道具“卡萨斯咒术书”，把这个交给NPC“大沼的柯弭库斯”可以增加可购买咒术的种类。往深处走有一隐藏墙壁，经隐藏墙壁就可以返回正道了。

4. 无论是从上述提过的道路还是直接过桥，玩家最终都会来到桥对面的房间，只有往右走继续下楼梯。在下楼梯的时候无视所有敌人，以最快速度跑到底层，因为不久之后便会有一个骷髅球从上往下滚。

5. 在迷宫中玩家会遭遇到两次骷髅球，骷髅球本身并没有血量槽，它只会在一个固定的轨迹上移动并对其轨迹的目标造成伤害。然而实际上玩家是可以击破骷髅球的，玩家需要击倒一种戴帽子的骷髅兵，这种骷髅兵一般都会出现在固定的地点，本身并没有攻击力，只要击倒它骷髅球就会撞上墙壁碎掉。

■左边：吊桥，右边：第二个戴帽骷髅兵

6. 玩家下楼梯进通道后，在通道的左边立即就能找到第一个戴帽骷髅兵。解决它后，后续滚来的骷髅球就会撞上墙壁然后碎掉，在残骸中玩家还能找到道具“不死人遗骨”。

7. 在之后的探索中，玩家需要注意不要走在路中间，路中间有着不少机关，踩上机关后会有弓箭攻击玩家。

8. 一路前进，走到路的尽头后往右走，在遇到第二个骷髅球的分岔路能找到篝火：卡萨斯的地下墓地。

9. 下到底层后，往左走便是玩家的目的地，而对面的平台则是第二个骷髅球的“弱点”，戴帽骷髅兵的所在地。往左走能走到一座吊桥，吊桥前可以拉动把手打开铁门，这样就能开启一条捷径。这里的骷髅兵数量很多，正确的打法是以最快速度通过吊桥，然后利用武器把吊桥砍断。

10. 如果玩家处于余火状态的话，在底层房间内会遭遇到敌对NPC“猎杀骑士卓力格”的入侵，此时玩家可以引他到吊桥然后把吊桥砍掉。他即使没有摔死也会被后续的骷髅兵海围殴致死，这样做玩家就能轻松把他解决。解决他后能获得肢体动作“致上谢意！”和“猎杀骑士戒指”。

11. 通过吊桥后继续前进，在房间的中央调查祭坛便能触发BOSS战：霸王沃尼尔。

12. 顺便一提，砍断吊桥后能从断桥一路往下，之后玩家能来到新区域：熏烟湖。在到达熏烟湖之前，玩家会遭遇到一只恶魔，对付方法和之前于不死聚落与洋葱骑士并肩作战时一样，玩家还可以利用在场的骷髅兵来攻击恶魔，击倒恶魔后能获得“恶魔的灵魂”。

13. 熏烟湖算是本作的隐藏迷宫之一，对于现在的玩家来说有点棘手，但并不算特别困难，有兴趣的玩家此时可以去探索一番。

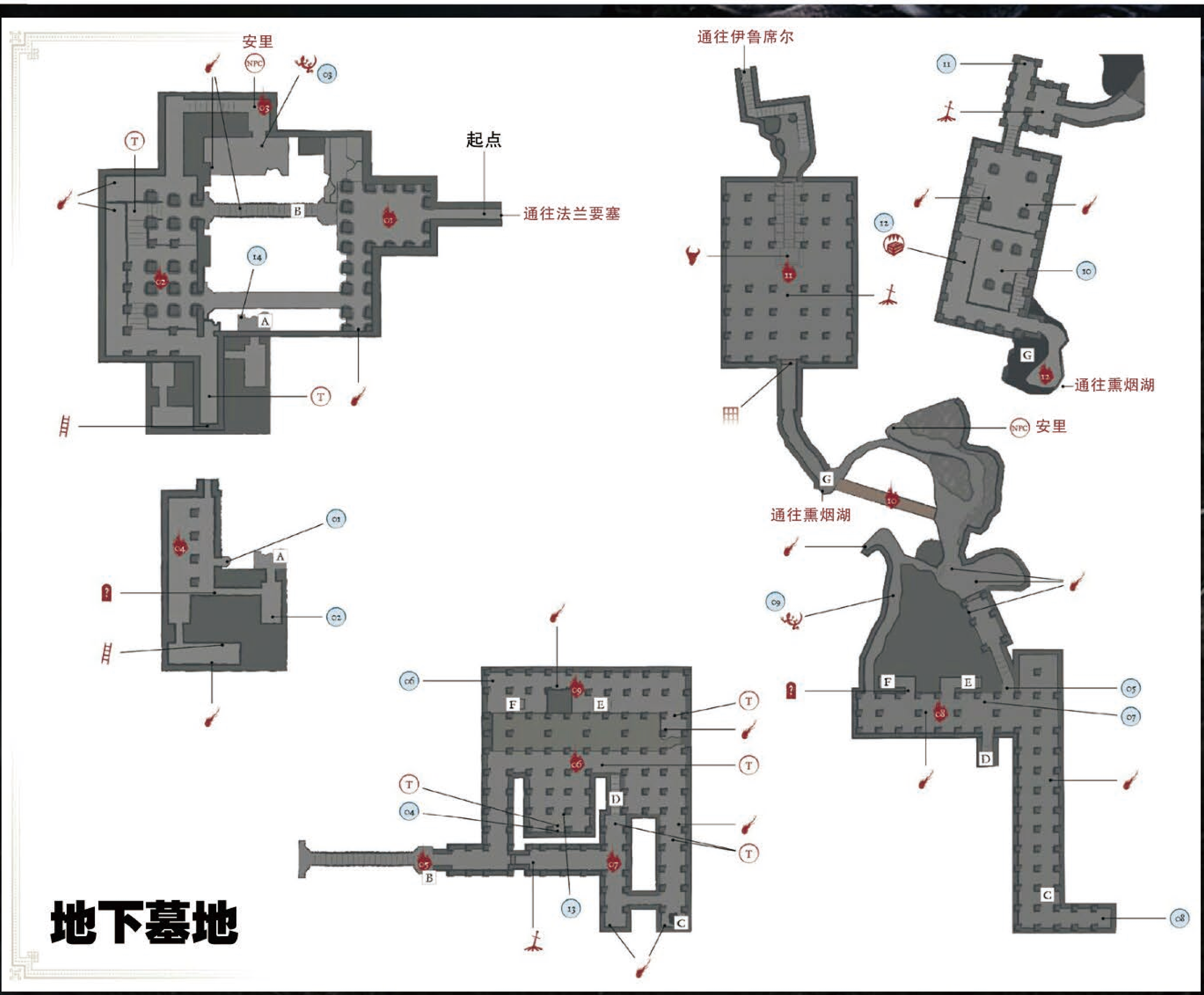
BOSS 霸王沃尼尔

1. 虽然体型巨大气势磅礴，但实际上这场BOSS战的难度并不高。玩家只有通过攻击其手部以及其手部的首饰（一共三个）才能对BOSS造成伤害，其中后者伤害最高，在一周目下，只要玩家把三个首饰全部击破即能把BOSS干掉。

2.BOSS的攻击大多没有威胁，利用翻滚躲开即可。BOSS威胁最大的一招是喷毒气，由于场景的问题玩家有时候会很难觉察到毒气的存在，碍于视角的问题玩家有时候也会忽略掉BOSS头部的行动，因此建议玩家时刻把BOSS保持在自己视角的前方位置以防万一。BOSS还会时不时召唤杂兵，由于BOSS的攻击也会攻击到杂兵，因此无视即可

3.BOSS的HP下降到一定程度后（一个首饰被击破后）会拔出武器，攻击范围和攻击力会高出不少，小心应对。

4. 只有在BOSS两手垂下的时候，玩家才能够攻击到



BOSS。而因此BOSS的右手（玩家的左边）会使用武器的缘故，因此其垂下手的频率会比左手低，因此在其拔出武器前优先击破左手的首饰能让之后的战斗轻松一点。

重要支线

1. 亚斯特拉的安里：在第一次遭遇骷髅球的楼梯前的房间左侧，转弯的地方会发现安里，她会委托玩家去寻找同伴霍拉斯的下落。

重要道具列表

序号	道具
2	卡萨斯咒术书
4	卡萨斯乳白指环
5	猎杀骑士戒指
6	守墓人遗灰
8	卡萨斯血环
11	魔女们的戒指
13	雷方石戒指+1
14	钢铁庇佑戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
铁の加护の指轮+2	钢铁庇佑戒指+2	石桥左侧的柱子旁	三周目出现
カーサスの呪术书	卡萨斯咒术书	参考前文流程部分	无
カーサスの乳环	卡萨斯乳白指环	走下楼梯后，通道右侧满是壶子的区域	壶子破碎后会有光球出现攻击玩家
雷方石の指轮+1	雷方石戒指+1	同上	二周目出现
カーサスの血环	卡萨斯血环	底层右方水路尽头	无
墓守の遗灰	守墓人遗灰	底层对面二层	附近还有第二个戴帽骷髅
墓守の呪术书	守墓人咒术书	BOSS战的场景中	错过的话能在BOSS战后的房间中找到
魔女たちの指轮	魔女们的戒指	从吊桥上下来后，通往熏烟湖的路上	无

熏烟湖

1. 从断掉的吊桥往下爬便能来到熏烟湖。熏烟湖相当广阔，但结构也相当简单。简单而言，对于现在的玩家来说，首选为先往左走。

2. 在玩家右方的高处，会有一台巨型弩箭在不停射击玩家，弩箭并不能射穿场景的石柱。弩箭会以三连射的形式对玩家射击，三连射之后会有一段时间停止射击，玩家可以趁这个时机走出石柱。

3. 在玩家往左走的途中，玩家会遭遇到一条巨大的电虫，然而这货只是个纸老虎而已。直接冲刺到其背后，利用巨型弩箭将其击破吧。将其击破后能获得奇迹“雷电柱”和道具“不死人遗骨”。

4. 之后往右走到尽头便是 BOSS 战：老恶魔王的所在地了，不过在其之前，还是先把那把恼人的弩箭给先解决掉吧。

恶魔遗迹~老王门厅

1. 恶魔遗迹算是游戏中一个比较容易迷路的迷宫，不过还是有窍门的，那就是当玩家不知道要往哪里走时，跟着老鼠就对了。基本上有老鼠敌人出没的地点就是正确的道路。

2. 玩家会在这里遭遇到一种新敌人，这种敌人会召唤火球辅助自己攻击。火球可以利用弓箭或者其他远程攻击手段击破，优先击破火球再发动攻击是对付这种敌人的最好办法。

3. 在第一次遭遇火球敌人时往右转来到遗迹下层，左边的尽头能发现道具“不死人遗骨”。

4. 右侧则是一条分岔路，前面的通道通往篝火“老王门厅”，而右边的路则是通往弩箭所在地。

5. 往右走不久后就能看到老鼠，别傻乎乎地跟过去，老鼠前面的路有一个缺口。此时应该立即往右走，在看到走廊尽头有一巨大老鼠，巨大老鼠前左边的墙壁有一面是可以攻击然后消失掉的，进去可以打开一个宝箱，宝箱后还有一隐藏墙壁，可别忘了。

6. 之后往下走就可以了，在下层有许多之前在毒沼泽遭遇过的能让玩家进入“诅咒”异常状态的敌人，建议全部无视掉。

7. 在通往上层的楼梯左侧有一往下的楼梯，在那里玩家会再一次遭遇到敌对 NPC“猎杀骑士卓力格”。不过此时还是先无视他吧，之后击倒他后能获得装备“漫烟特大剑”和“黑铁大盾”。

8. 沿着楼梯往上走，在桥对面会有一黑骑士等着玩家，建议玩家把他引到桥对面再和他战斗，要不然很容易被其攻击打下桥。而桥下等待着的玩家是熔岩。什么？你说熔岩没杀死你？别急，还有上文提到的“猎杀骑士卓力格”等着你呢……

■左边：篝火“老王门厅”，右边：弩箭所在地。

9. 沿着楼梯往上爬，之后的路线一路往左走能躲开弩箭的攻击，无视路上的敌人一路往上，推动机关后就能永久地把这个恼人的弩箭给关上了（当然你也可以把这个巨弩给重新开启）。

BOSS 老恶魔王

1.BOSS 的攻击多为火属性，提前装备好对应火属性的装备能让战斗轻松不少。在 BOSS 战前，玩家可以在门前召唤 NPC“大沼的喀喀路斯”，在篝火点“恶魔遗迹”旁可以召唤“猎杀骑士卓力格”。不过这两个 NPC 能给予的帮助也是相当有限就是了。

2. 这个 BOSS 的攻击大多大开大合，利用“翻滚一砍几刀一再翻滚”的方法可以相当安逸地进行输出。BOSS 还会使用范围攻击，其攻击会从外围开始，渐渐向 BOSS 所在地缩小，看准时机利用翻滚即可躲开。

3.BOSS 还会呈扇形的远距离攻击，不过由于场地很大的缘故，尽力那个远离 BOSS 即可躲开。

4.BOSS 的 HP 在 50% 以下后就会进入第二形态，但攻击手段基本不变。其范围攻击会变成二段式（随机以“外围一内圈一外围”的形式扩散）。BOSS 还会召唤流星，不过攻击速度相当慢，基本不可能会被打中。

5. 此阶段的 BOSS 还会一招近身攻击，会把玩家固定在自己的武器中，一旦被击中玩家将不能移动，一段时间后会受到巨大伤害。不过虽然不能移动，但回个血还是可以的，赶紧把自己的血回满吧。

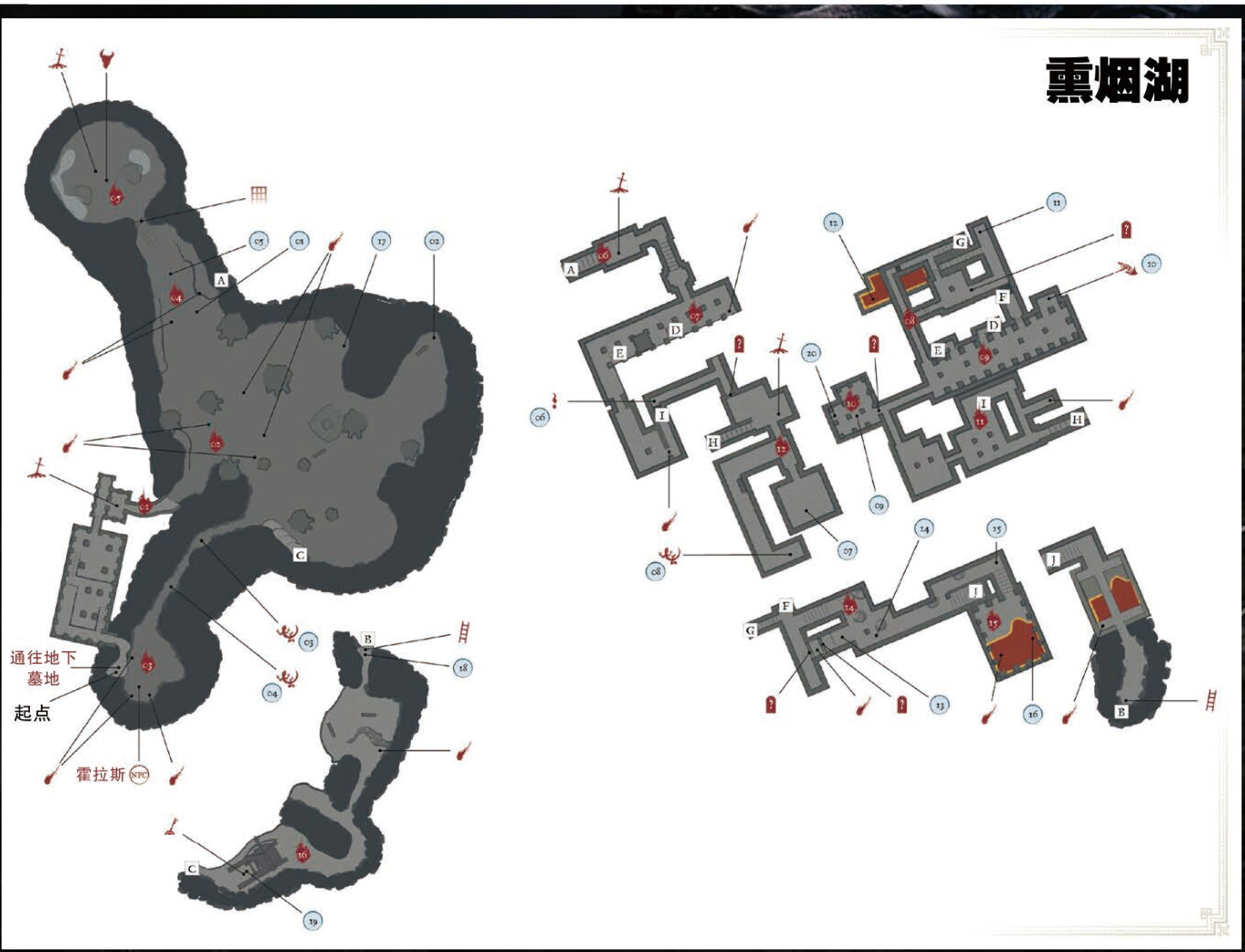
6.BOSS 的 HP 还剩一点时就会失去火焰，此时 BOSS 只会一招挥手攻击，虽然速度快都攻击力低，而且此时 BOSS 是几乎不会移动的，赶紧给它最后一击吧。

重要道具列表

序号	道具
5	雷电柱、不死人遗骨
6	原素碎片
7	伊札里斯咒术咒术书
10	不死人遗骨
11	克拉娜的咒术书
12	猛毒雾
17	斑方石戒指
19	咬血戒指+1
20	火方石戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
斑方石の指轮	斑方石戒指	熏烟湖入口对面的墙壁后	需要引弩箭攻击墙壁
エストのかけら	原素碎片	篝火“老王门厅”附近的隐藏墙壁后	无
イザリスの呪术书	伊札里斯咒术咒术书	篝火“老王门厅”附近的房间内	无
炎方石の指轮+2	火方石戒指+2	通往篝火“老王门厅”的隧道，第一个转弯口额隐藏墙壁内	三周目出现



重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
不死人遺骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
クラーナの呪术书	克拉娜的咒术书	第一次见到老鼠的通道，直接往下走跳下熔岩，离开熔岩池的房间内	无
血咬みの指轮+1	咬血戒指+1	弩箭开关附近的尸体上	二周目出现

重要支线

1. 亚斯特拉的安里：在熏烟湖右侧的山洞中玩家会遭遇霍拉斯的攻击，解决他后返回 BOSS“霸王沃尼尔”房间前的吊桥，在吊桥前右方的小路走会发现安里，之后跟她对话告知霍拉斯的下落。

冷冽谷的伊鲁席尔~幽儿希卡教会

1. 要想进入冷冽谷，玩家必须先获得“小人偶”，要不然即使到达这里也会被拒之门外。

2. 在横渡桥梁的过程中，玩家的后方会出现一强力敌人。这种敌人的攻击相当犀利，攻击力高且没有太大硬直，而且速度很快，在冲刺的同时不光有攻击判定而且距离很长。由于它会攻击背后的缘故，因此背后输出时注意不要贪刀。这里战斗的难点是地形，由于地形狭窄，战斗难度比正常对阵这种敌人时高出了不少。当然，由于其初始距离离玩家比较远，此时玩家直接逃也是个不错的选择。

3. 冷冽谷的难点在于其难缠的杂兵，比较难缠的会是教宗骑士和“隐形人”，后者下文再说。教宗骑士算是精英敌人的一种，攻击频率高且攻击力高，和很多精英敌人类似，一对一还好对付，一对二有点吃力，一对三快点逃跑。另一种需要小心的敌人是火炬敌人，这种敌人手持“火枪”，他们一般会对玩家进行远程攻击，但近身攻击依旧不容小看，不过在一对一的前提下，这种敌人的威胁度和普通杂兵差不多。

4. 在消灭三个教宗骑士后一路往上走，在到达广场时会遭遇几个普通杂兵和一个火炬敌人的袭击．在广场的左侧有一小广场，小广场的右侧有一隐藏栏杆，攻击它会出现新的道路，沿着路往下走会遇到一强力敌人，击倒它后能获得奇迹：朵丽丝的侵袭。

5. 解决后一路往上走。在此期间玩家会遭遇“教宗骑士＋火炬敌人”的组合，笔者推荐第一次打法是无视他们直接冲上去。之后点燃篝火后再次返回这里，由于地形关系，从上路往下路推进会轻松不少。

6. 走到一个类似于礼堂的地方后，不要进去，直接往左走并一路前进便能到达篝火点：幽儿希卡教会。这里离上一篝火点很近，如果熟练路程的话一路跑过来甚至不用一分钟，这也是为什么笔者在上文中推荐第一次探索的话无视敌人直接推进。

幽儿希卡教会~离街废屋

1. 从教会右侧的侧门出去，在右边的路尽头的石碑后能找到道具“不死人遗骨”。小心隐身敌人的袭击。

2. 从这里开始玩家会遭遇到隐身敌人的攻击，顾名思义，这种敌人会隐去自己的身影并伺机袭击玩家。玩家可以通过观察其眼睛的位置来判断位置，但由于这种敌人还会完全隐身，因此有时候玩家会很难判断敌人的具体数量，因此要万加小心。利用火把可以让其暂时现身。

3. 穿过漆黑的大屋(小心隐身敌人)会来到一片水域，在水域中小心敌人的埋伏。值得一提的是，如果之前玩家的桥上没有把强力敌人解决的话，它会在这里再次出现，不过由于场地的缘故，这次对付它就简单多了。

4. 玩家此时有两条路可以选择，直接穿过水域能来到篝火点“离街废屋”。那里是通往另一个场景“伊鲁席尔地下监牢”的道路。而另一条道路则通往下水道。在下水道中还可以找到道具“沾屎骨灰”。

5. 穿过下水道后会来到一个大厅，此处玩家会遇到来自一层敌人以及二层敌人的围攻。其中二层敌人会发动远程攻击，建议先把一层的敌人引去后面的小房间分开击破，接着再上二楼把剩余的两名敌人解决。由于这三个敌人都是不会复活的，因此对自己操作没信心的玩家大可以分开三次来解决这些敌人。

6. 接着就是长长的上坡路了，在上坡的途中会有使用结晶箭的敌人远程攻击玩家，配以狗型敌人。在这里先把狗引下来解决掉，之后再把远程敌人解决。以这个顺序慢慢地敌人全部解决掉，中途还有一个能返回下层的升降机，别忘了开启。

7. 解决门前的两个教宗骑士后，如果之前有完成NPC“隆德尔的由莉亚”和NPC“亚斯特拉的安里”支线事件的话，在BOSS门前玩家可以召唤多达三个NPC助阵，分别为BOSS门前左侧的“亚斯特拉的安里”、右侧的“黑手的哥德希尔特”和正面的“隆德尔的白色影子”。BOSS战觉得苦手的玩家不妨利用一下，虽然BOSS的强度也会随之增高，但在三人的协助下还是比一对一时轻松不少。进去大礼堂后便是BOSS战：教宗沙力万。

BOSS 教宗沙力万

1.BOSS的近身攻击威胁不大，虽然看起来来势汹汹但都可以用盾牌全部挡下。但由于是连续攻击，玩家在防御的同时需要注意自己的体力值以免被破防。

2.BOSS的大部分攻击都不能攻击到其侧面或者背面，在侧面或背面输出是个不错的选择。但是BOSS的“回马刀”速度也是很快，小心不要贪刀。

3.BOSS还会魔法攻击，但威胁度不高，利用翻滚可以轻松躲开。但由于是远程攻击，在寻找回血时机的时候务必小心。

4.BOSS在HP50%以下之后便会召唤分身，其分身的HP是独立的，不算特别耐打。分身的行动和本体是一模一样的，而且都是分身先行动，本体跟上的行动规则。因此在回避BOSS攻击时要多留个心眼。

5. 最保险的打法是优先击破分身再搞定本体，分身在生成的时候会有一段硬直，可以趁这个时候输出一番。分身被击破后一段时间，BOSS会重新召唤分身。

亚诺尔隆德

1. 击倒沙力万后就可以继续前进了，玩家出去后不久会来到一个满是巨人“尸体”的广场，不要直接穿越广场，而是直接从左方的楼梯上去左侧二层，那里埋伏着众多敌人，小心他们的远程攻击。二层还有通往刚才BOSS战二层的门，在二层有几个装备以及道具可以回收。

2. 在击倒这些敌人后还会出现两位强力敌人，和之前一样，分开击破，优先击破使用双枪的敌人。

3. 广场里的巨人有两个是会复活的，探索时务必小心。

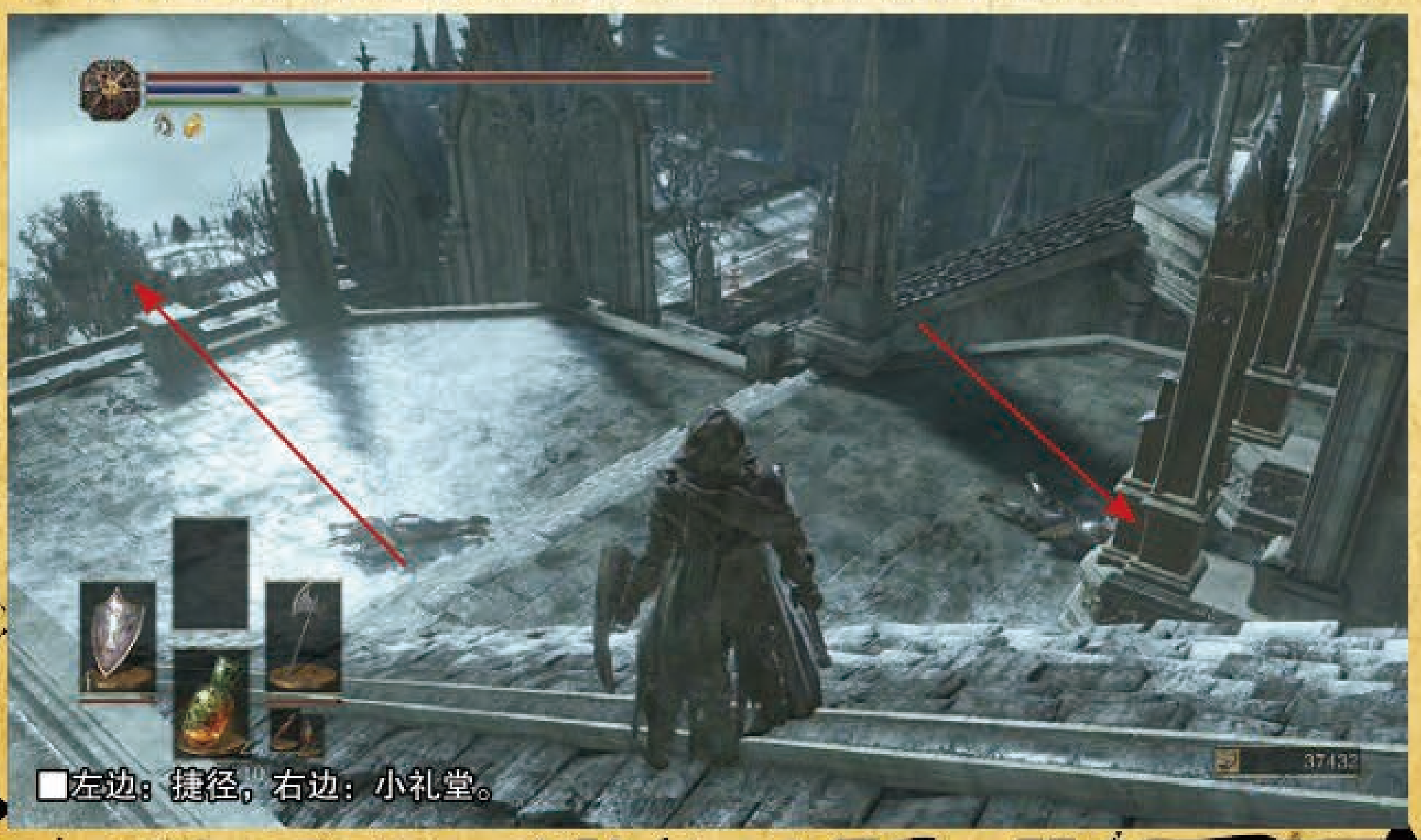
4. 在广场对面的房间内，左前方的墙壁是可以打穿的，沿着楼梯下去后会来到一片大水域，这里有两个之前在桥上遇到过的强力敌人等着玩家。利用弓箭先把较近的那一个引过来再逐个击破。在尽头会找到“大主教麦克唐纳”，这里同时也是誓约“吞噬神明的守护人”的所在地。

5. 原路返回，经二楼来到屋顶，在这里会有多名敌人向玩家发动强力的远程攻击，玩家被击中的话轻则受重伤，重则直接被打飞然后摔死。这里推荐直接无视敌人，利用建筑作为掩体一路跑过去，上到顶后再慢慢解决敌人或者直接往左跑直到见到目的地。

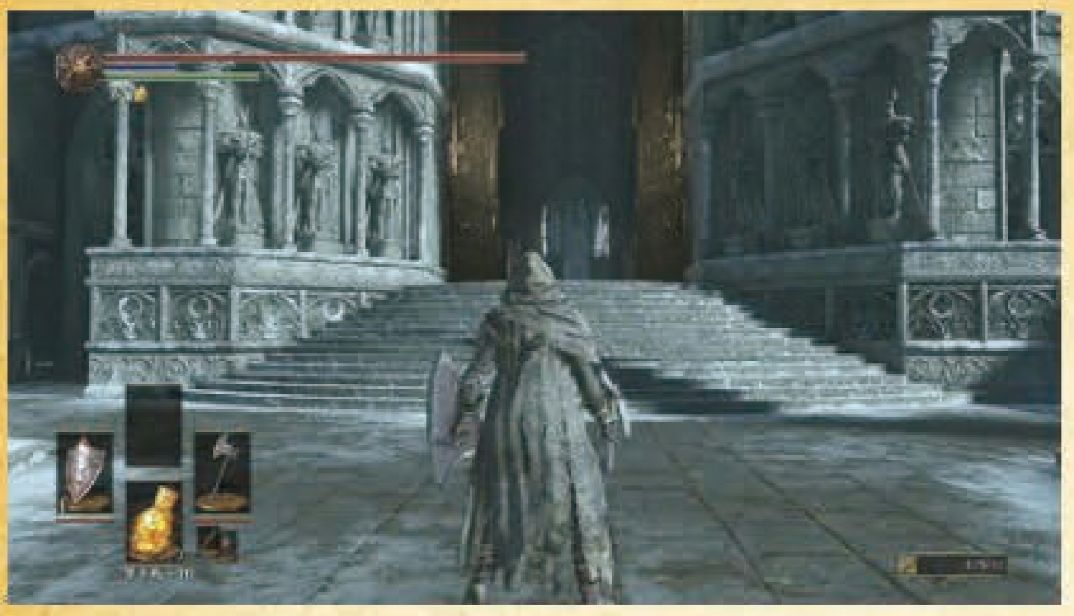
6. 之后玩家会来到一个小礼堂，右边是一隐藏墙壁，而左边则是玩家前进的道路，拉下右侧的开关即可继续前进，上去后再拉动一次开关即可来到“亚诺尔隆德”。

7. 点燃篝火后别急着前进，返回再次拉动机关，在塔楼左侧的“断桥”处其实是可以走的，一路踏着“隐形桥梁”过去后就是誓约“暗月之剑”的所在地。

8. “亚诺尔隆德”的结构相当简单，一路往上走之后左转，在漆黑的房间中会有一堆用火球的敌人、史莱姆以及一个攻击附带诅咒效果的强力敌人。老规矩，先把远程攻击敌人清理掉再慢慢清理强力敌人，史莱姆可以无视。房间内还有一个装有“原



■左边：捷径，右边：小礼堂。



素碎片”的宝箱，可别忘了。整理过后就可以去打开位于入口左侧的开关来打开大门后，先回去篝火那里整顿一下吧，接下来就是BOSS战了。

BOSS 薪王—吞噬神明的艾尔德利奇

1.BOSS的攻击手段多是以远程为主，其远程攻击分为两种：8发的诱导型光弹，威力低速度慢，但被连续打中的话会严重受伤；大型魔法弹，速度快、可以贯通场景且威力高，是威胁度最高的招数，利用翻滚可以躲开，另外越接近BOSS，BOSS发动该招的频率就越低。

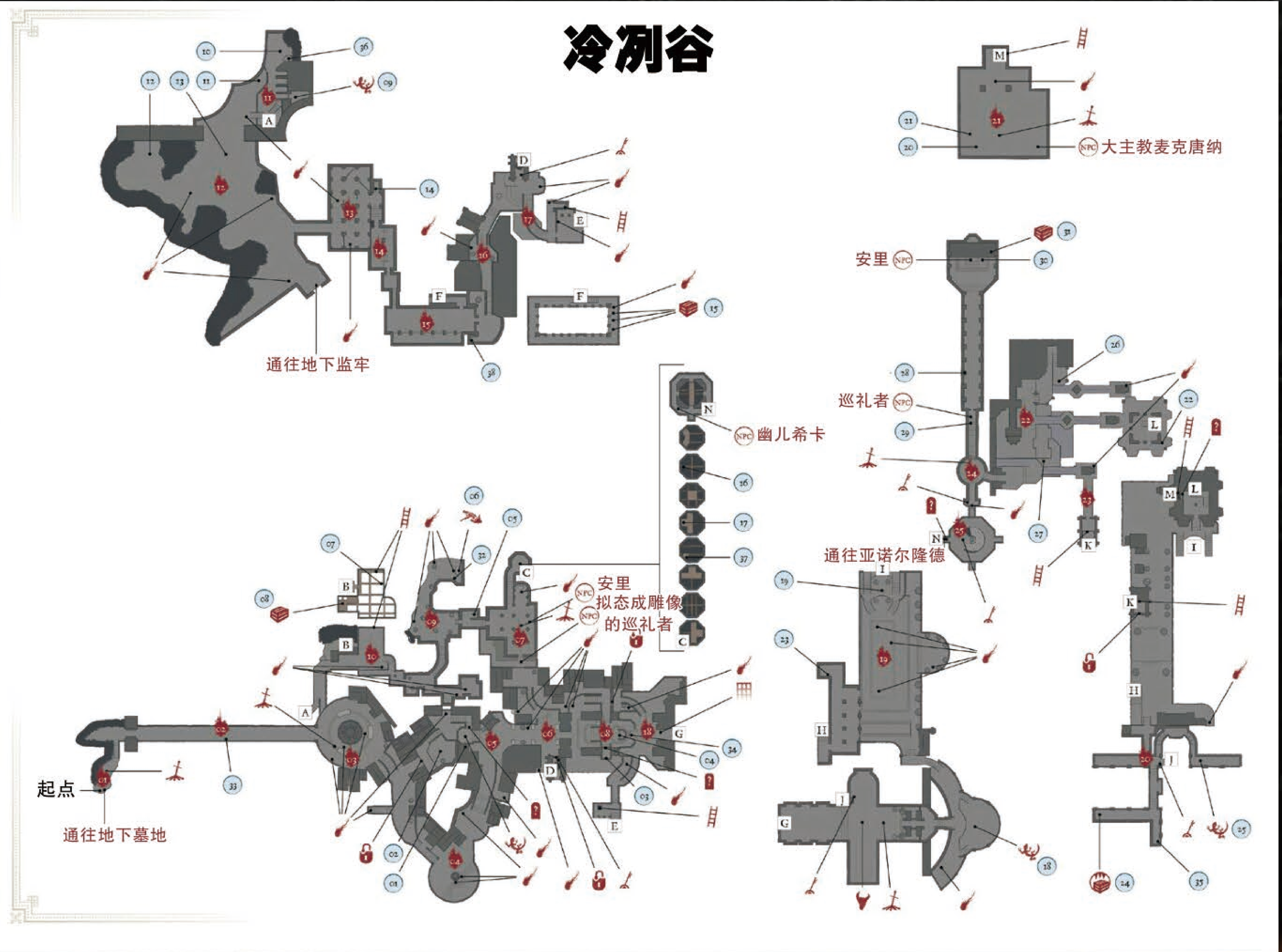
2.第一阶段BOSS会提起弓箭射击，其范围成扇形。玩家可以趁BOSS举弓射击这段时间对其进行输出，不过小心不要走进其射击范围，要不然可能会被秒杀。

3.BOSS还会近身攻击，不过速度很慢，威胁度不大。每当玩家攻击BOSS到一定程度时他就会瞬移离开，消失前会有攻击判定，小心别贪刀。

4.BOSS的HP在60%以下时便会进入第二形态，第二形态的攻击基本类似，但弓箭攻击会从固定范围射击变成追踪玩家，玩家需要不停移动以躲开箭雨。最保险的方式是绕着场景跑一圈，在箭雨结束时刚好回到BOSS的身边然后开始输出。胆子够大的玩家可以直接绕着柱子跑，这样可以留下更多的体力来对BOSS进行输出。

5.另外BOSS的近身攻击会变成两段，而且其造成的伤害会回复BOSS的HP，因此近身与BOSS缠斗时必须小心回避其近身攻击。另外BOSS的移动轨迹会出现火焰，火焰带有攻击判定。

6.综上所述，对付BOSS的方法其实很简单粗暴，就是不停追着他跑，以保证他不会发动威力最高的大型魔法弹。其余的招数则见招拆招：光弹和弓箭则回避，近身则利用翻滚或者盾牌防御后反击。第二形态后也一样，但回避弓箭时不要离BOSS太远，可以绕着BOSS跑，这样做可以避免和BOSS拉开距离使得他使用大型魔法弹。



重要道具列表（亚诺尔隆德）

序号	道具
3	魔力怪手戒指
4	太阳长男戒指
5	骑士名簿
6	不死人遗骨
11	牺牲戒指
12	大恢复
13	法王的右眼
14	沾屎骨灰
15	狮子戒指
21	宠爱戒指
23	暗方石戒指
26	东方人骨灰
31	化生戒指
34	绿花戒指+1
35	宠爱戒指+1
36	贪欲金蛇戒指+1
37	哈维尔戒指+2
38	木纹戒指+2

重要道具列表

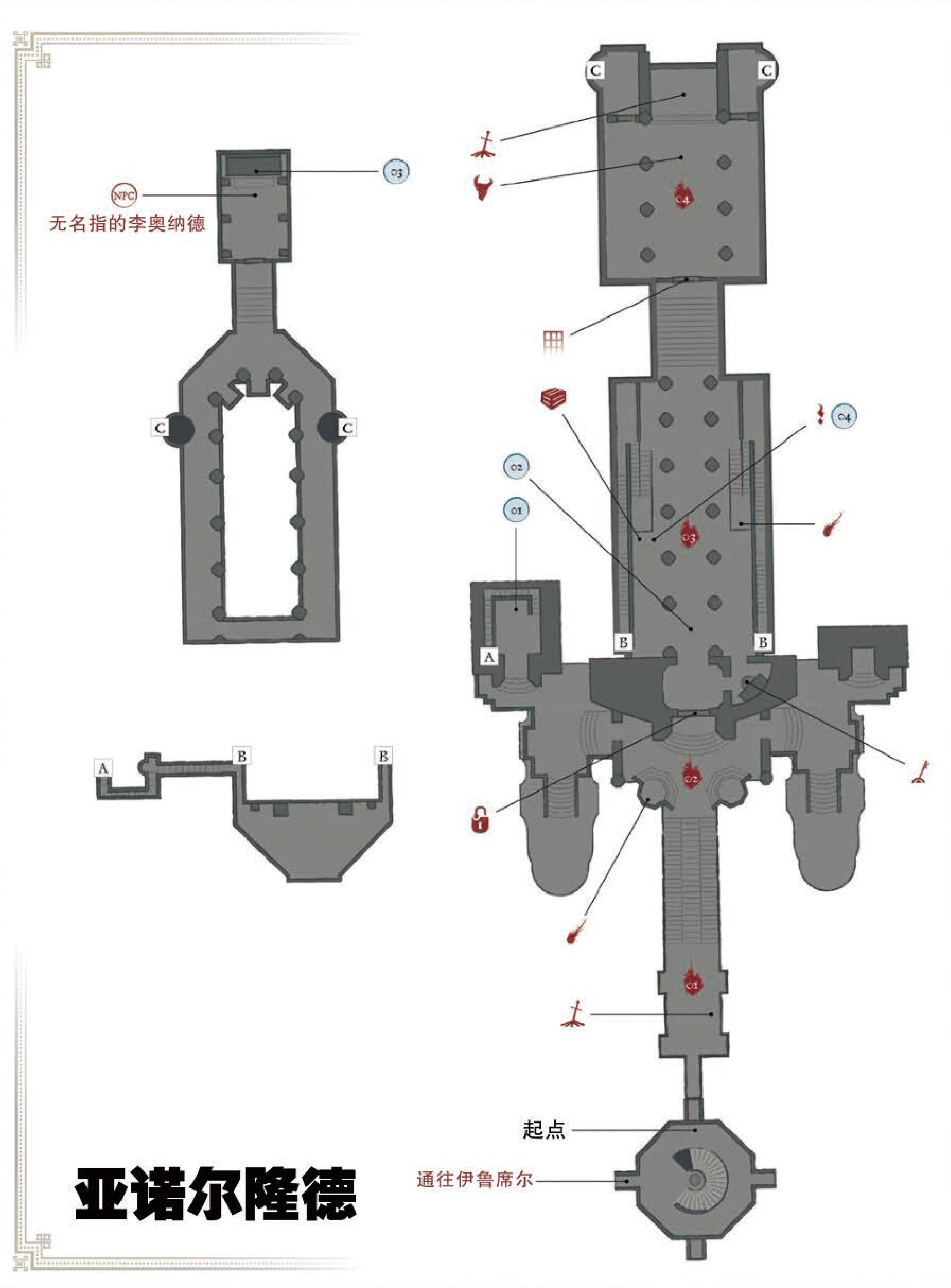
序号	道具
1	巨人余烬
2	艾尔德利奇红石
3	太阳公主戒指
4	原素碎片

重要支线

1. 亚斯特拉的安里：在“幽儿希卡教会”篝火旁能与她再次相遇，对话后能获得肢体动作“沉静意志”。之后返回大本营和隆道尔的尤艾尔对话，她会提醒玩家有个婚礼等待着玩家，回到有隐藏墙壁的小礼堂（参考流程部分），和巡礼者对话后走到尽头进行“婚礼”即可完成这个支线。

2. 薄暮之国的希里丝：击倒“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”后返回当初遭遇大型敌人的桥梁处会发现白印并被召唤到希里丝的世界，之后和希里丝击倒一个敌对 NPC。战斗胜利后返回大本营和希里丝对话后能后的“白猫戒指”和“祝福破甲细剑”。之后返回和“咒蚀大树”战斗的区域前再一次被召唤到希里丝的世界，和希里丝一起和“圣骑士佛多林克”战斗。战斗胜利后返回大本营，和她对话选择“是”，则之后的 BOSS 战“猎龙铠甲”和“洛斯里克王子”可以把她召唤出来辅助战斗，选择“否”的话，战胜“洛斯里克王子”后回到当初和“圣骑士佛多林克”会发现希里丝并和她发生强制战斗。

3. 洋葱骑士：从下水道进入厨房后，能发现洋葱骑士坐在篝火前，和他对话后能获得奇迹“原力并射”。



重要道具具体位置（冷冽谷）

日文名称	中文名称	位置	备注
魔力の奇手の指轮	魔力怪手戒指	一路往上走来到类似于礼堂的地方，右方的隐藏墙壁后	无
绿花の指轮+1	绿花戒指+1	礼堂的祭坛后	二周目出现
骑士名簿	骑士名簿	从篝火“幽儿希卡教会”出来后，楼梯的右侧	只能获得一个
贪欲な金の蛇の指轮+1	贪欲金蛇戒指+1	黑暗房间出来后，右侧棚栏缺口处跳下的尸体处	二周目出现
犠牲の指轮	牺牲戒指	黑暗房间出来后，右侧尽头	无
糞涂れの遺灰	沾屎骨灰	下水道，楼梯前的小房间内	无
狮子の指轮	狮子戒指	遭遇三名强力敌人的房间二层	错过的话能在BOSS战后的房间中找到
木目の指轮+2	木纹戒指+2	三名强力敌人的房间外右侧的尸体上	二周目出现
太阳の长子の指轮	太阳长男戒指	BOSS“教宗沙力万”房间前跳下，礼堂祭坛上	无
闇方石の指轮	暗方石戒指	满是巨人的广场左侧走廊深处	无
宠爱の指轮+1	宠爱戒指+1	BOSS“教宗沙力万”房间二层的尸体处	二周目出现
东人の遺灰	东方人骨灰	在往上层前进时，左侧为前进的道路，右侧的平台上	无
化生の指轮	化生戒指	小礼堂的隐藏房间内，祭坛右侧深处的宝箱里	无
法王の右眼	法王的右眼	击倒刚进冷冽谷桥梁上的强力敌人后获得	无
宠爱の指轮	宠爱戒指	击倒誓约“吞噬神明的守护人”的所在地的强力敌人	无
巨人の种火	巨人余烬	必经之路上的巨人尸体	无
エストのかけら	原素碎片	BOSS战前房间左侧的宝箱处	无
ハベルの指轮+2	哈维尔戒指+2	篝火点“俘虏之塔”往下跳途中的尸体上	三周目出现
太阳の王女の指轮	太阳公主戒指	BOSS“吞噬神明的艾尔德利奇”房间二层	无
エルドリッチの赤石	艾尔德利奇红石	击倒BOSS前房间内的强力敌人后获得	无

伊鲁席尔地下监牢~罪业之都

1. 返回篝火点，另一条路往下走便是新场景“伊鲁席尔地下监牢”。在这里比较麻烦的敌人是“狱卒”，其攻击力虽然平平无奇，但在其眼部发出红光后，在其视线所及的范围，玩家的HP上限会不断下降，在同时与复数狱卒战斗时注意寻找遮掩物来阻挡其视线。

2. 玩家首先会来到一个“H”型的房间，过桥后往右走进入牢房，穿过牢房后便能来到铁门的另一边，在深处还有另外一个牢房,牢房里有道具“窗栏的钥匙”，回到另一边道路，利用它可以打开尽头铁窗的锁，跳出去后可以获得“狂吼龙徽戒指”。

3. 跳下来后玩家会遭遇数位敌人，其身后的宝箱是个宝箱怪，击它后能获得“原素碎片”。

4. 在走到一条走廊，远远看到走廊转弯处有敌人的房间，立即往右转跳下从缺口跳下，这样就可以在不惊动下一个场景中巨人的前提下安全度过该地区。当然，玩家也可以选择在走廊尽头下去，打开门后利用地形和远程武器慢慢地把巨人给“屈死”。和之前一样，巨人一旦死亡后便不会复活。巨人所在房间的底层有通往篝火点“伊鲁席尔地下监牢”的捷径。

5. 在对面的下水道中玩家可以在尽头找到两个宝箱，其中一个为放置着“暗怪手戒指”的宝箱怪，而另一个则放置着重要道具“古老监牢的钥匙”，这道具关系到洋葱骑士支线的发展。

6. 玩家接下来会进入到一个大场景，这里有着不少的狱卒，左右两边的房间都有不少好东西。在进入房间后，左边的门口出去后是捷径以及通往“古龙顶端”的起点,右边则是通往“罪业之都”的道路。捷径升降机中途还能获得奇迹“雷电剑”。

7. 进入“罪业之都”玩家还会遇到一只大型石像鬼，无视它直接冲到对面吧。

■左边：古龙顶端，右边：罪业之都。

罪业之都

1. 爬上一旁的楼梯后便能来到篝火点：罪业之都。篝火点附近的尸体上还能获得一个肢体动作和“不死人遗骨”。顺便一提，这具尸体同时也是上作登场过的角色之一。

2. 罪业之都不大，想直接去打BOSS的玩家可以直接爬下左边的楼梯，远处的神殿深处便是玩家的目的地，途中小心远方敌人的火球攻击。

3. 而想探索此处的玩家则往篝火的右边下楼梯，走出建筑外会遇到另一个石像鬼，解决后进入右侧的建筑中。在建筑中探索时小心不要傻乎乎地直线走，看清地面后再小心前进。

4. 在通过毒沼泽后爬上对面的建筑，在建筑顶层玩家会遇到一名敌对NPC，不过由于其主要攻击手段为远程攻击，近身攻击为主的玩家可以较为安逸地解决他，继续往上走能在路的尽头发现道具“狱卒的钥匙”。

5. 探索完毕后就可以返回篝火，确定一切准备就绪后就可以启程去挑战该区域的BOSS：薪王—巨人尤姆。

重要支线

1. 洋葱骑士：在遭遇巨人和大量老鼠的场景底层能发现被关在牢房里的洋葱骑士，获得“古老监牢的钥匙”后，在罪业之都建筑顶层遭遇敌人NPC的地方，屋顶对面有一缺口，跳跃过去后打开门就可以把洋葱骑士释放，附近还有“贪欲金蛇戒指”可以获得。

BOSS 薪王—巨人尤姆

1. 象征意义大于实际意义的一场BOSS战，推荐配合洋葱骑士支线事件一起享用。巨人尤姆的攻击手段和一般巨人基本类似，缓慢且大开大合，但其防御力极高，一般的攻击手段对其效果极差，头部算是其不多的弱点之一，连续攻击其头部可以让其陷入硬直，之后可以接致命攻击,可以造成约1600的伤害。

2. 即便如此，真这样打的话，这场BOSS势必会变成一场长久战。这场BOSS战的正确打法是开战后立即去捡起并装备BOSS王座旁的武器“风暴管束者”。装备后切换成双持状态（Y键/△键），之后按住LT键/L2键蓄力，当蓄到武器发光时，在按住LT键/L2键的前提下按住攻击键（轻重攻击亦可）发动其特殊攻击，成功击中BOSS的话能让其陷入大硬直并造成大伤害。

3. 由此可见本场BOSS战实质上相当简单：寻找时机蓄力，蓄力完后寻找时机攻击，然后反复这个过程。由于BOSS的攻击速度不快，因此并不难做到。

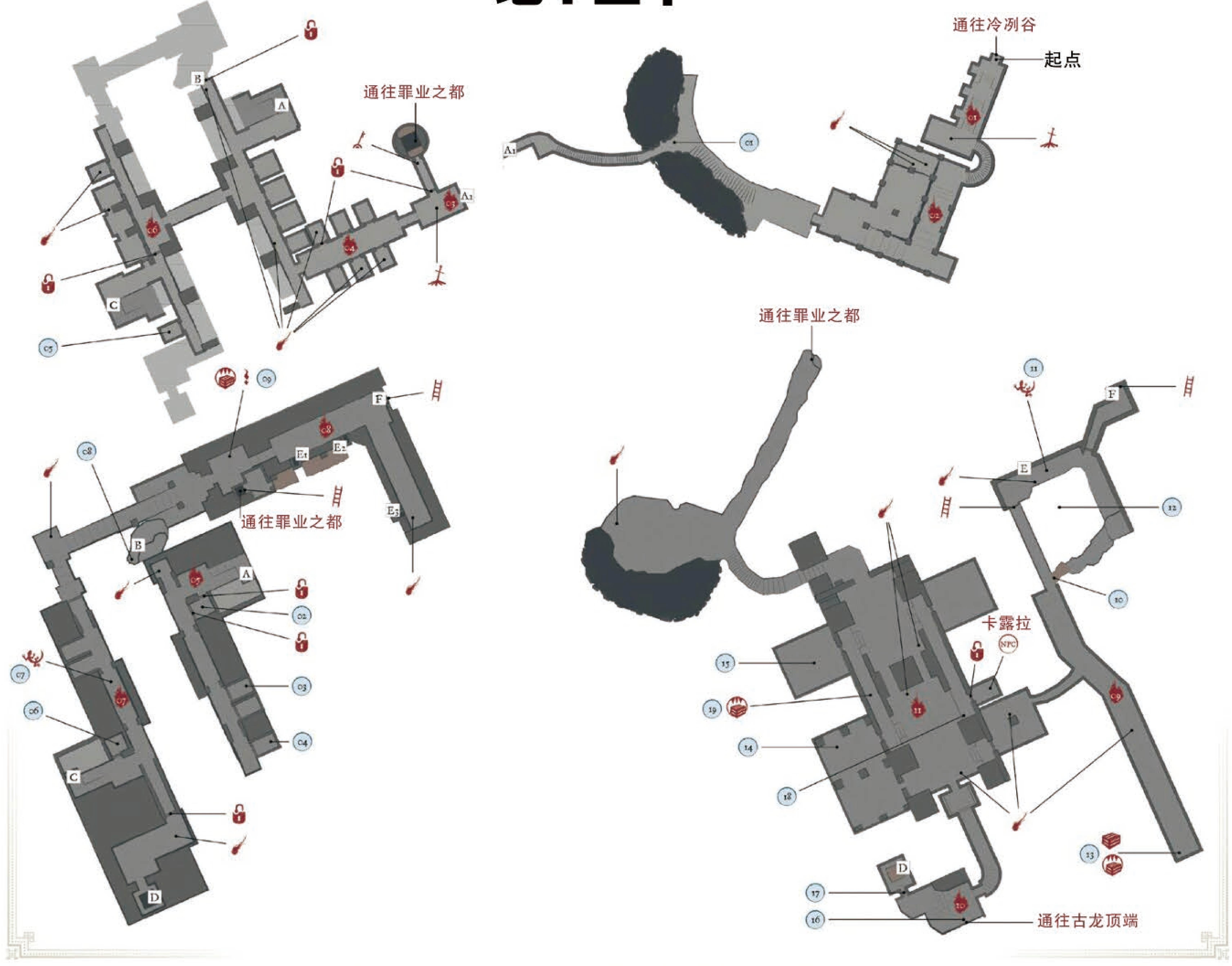
伊鲁席尔地下监牢

1. 打完BOSS,而且拿到“狱卒的钥匙”后就可以打开一些之前打不开的牢房了。在之前利用“窗栏的钥匙”开门的地方，下层有一上锁的牢房，打开后能获得“监牢老大骨灰”。

2. 通过捷径返回刚才遇到大量狱卒的房间，房间左侧的牢房内能找到“罪之余火”，左侧的另一个牢房内则能找到“探求者骨灰”。右侧的牢房里则能找到NPC“卡露拉”。

3. 右侧深处的牢房里还有一个敌人，这个敌人与狱卒是敌对关系，玩家不妨可以对此加以利用一番。

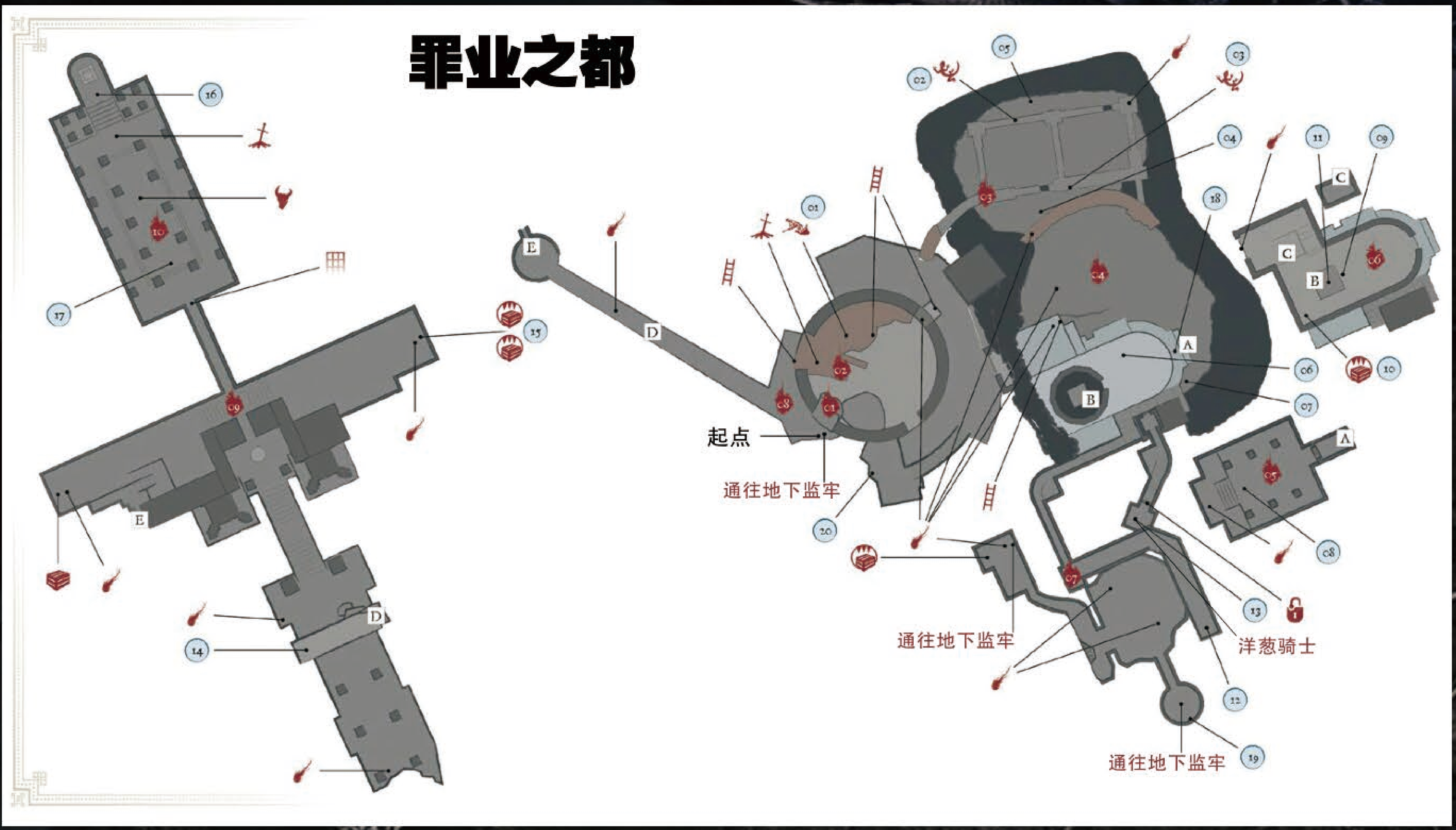
地下监牢



重要道具列表（地下监牢）	
序号	道具
2	监牢老大骨灰
4	强力魔力盾牌
5	窗栏的钥匙
8	狂吼龙徽戒指
9	原素碎片
12	罪业火焰
13	古老监牢的钥匙、暗怪手戒指
14	罪业余烬
15	探求者骨灰、幽暗宝冠戒指
17	雷电剑

重要道具列表（罪业之都）	
序号	道具
1	不死人遗骨
5	咬人戒指
6	罗根卷轴
12	狱卒的钥匙
13	贪欲金蛇戒指
18	炎方石戒指+1
19	贪欲银蛇戒指+1
20	魔力方石戒指+2

重要道具具体位置			
日文名称	中文名称	位置	备注
吠える竜印の指轮	狂吼龙徽戒指	参考前文流程部分	无
牢名主の遗灰	监牢老大骨灰	参考前文流程部分	无
窓格子の键	窗栏的钥匙	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
狱吏の键束	狱卒的钥匙	参考前文流程部分	无
贪欲な银の蛇の指轮+1	贪欲银蛇戒指+1	升降机上升途中经过的尸体上	离篝火点“伊鲁席尔地下监牢”很近，二周目出现
闇の奇手の指轮	暗怪手戒指	参考前文流程部分	无
古牢の键	古老监牢的钥匙	参考前文流程部分	无
罪の种火	罪业余烬	参考前文流程部分	无
探求者の遗灰	探求者骨灰	参考前文流程部分	无
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
魔力方石の指轮+2	魔力方石戒指+2	从篝火“罪业之都”的房间右边出来后，转右路尽头的尸体上	三周目出现
呪い咬みの指轮	咬人戒指	毒沼泽的深处，在上层地面的缺口往下跳可以直接到达	无
炎方石の指轮+1	炎方石戒指+1	毒沼泽对面建筑楼二楼入口跳下，到达一层平台上的尸体处	二周目出现
贪欲な金の蛇の指轮	贪欲金蛇戒指	参考支线部分	无
ローガンのスクロール	罗根卷轴	击败毒沼泽对面建筑顶层敌对NPC	无



BOSS 冷冽谷的舞娘

1. 如果玩家击败了三个薪王（薪王—深渊的监视者、薪王—巨人尤姆和薪王—吞噬神明的艾尔德利奇，其中后两个顺序随意），那么在击败第三个薪王之后，玩家会被强制传送回“洛斯里克的高墙”的大教堂中，建议玩家此时立即返回篝火点“冷冽谷的玻尔多”休整一下。

2. 返回大教堂，和NPC对话后前往前方的祭坛，触发BOSS战：冷冽谷的舞娘。

3.BOSS在第一阶段的攻击并不凶猛，利用盾牌防御可以几乎全部放下。BOSS的攻击虽然貌似范围很广，但基本只会攻击到其前方，利用侧移可以很轻松地绕到BOSS的背后进行输出。

4.HP在50%以下后BOSS会进入第二阶段，此时BOSS会变成二刀流，攻击范围与频率进一步增加。但攻击方式基本和第一阶段类似，只不过连击段数更多而已，玩家可以考虑利用无敌时间更长的翻滚来进行回避。

5. 第二阶段BOSS威胁度最高的攻击是“七连环回旋斩”，一旦看到BOSS出这招必须立即远离BOSS，这招不光不能防住，而且一旦被击中会受到很大的伤害甚至被秒杀。另外BOSS还会跳起来砸地面，砸完地面后虽然看起来硬直很大，但由于BOSS会立即接上回马刀，因此坚持玩家还是不要上前输出比较好。

6. 场景中有很多柱子，BOSS的很多攻击都可以通过柱子来挡住，玩家可以加以利用。

洛斯里克城

1. 爬上楼梯后玩家会有两条路可以选择：前进则是通往“洛斯里克城”，左走则是通往“妖王庭院”，其中前者为主线流程，后者为支线迷宫。

2. “洛斯里克城”的杂兵多为之前遇过的各种骑士，这里还会出现能帮其回复以及增加攻击力的特殊兵种，除非挡路，否则建议玩家直接无视它们一路前进即可。

3. 一路往前跑，在跑到第二个房间时便能发现篝火“洛斯里克城”。之后的路程就较为简单了，城墙上的敌人大多都是杂兵级别，无论是稳打稳扎直接无视往上冲都可以，冲上城墙后在左侧能发现篝火“龙训练场”。

4. 继续前进就能发现两条巨龙挡住去路，在其喷火前立即往桥的左方跳下，之后往左边城楼的侧门前进。进入建筑内通往地下的路有一强力敌人，在与对阵时小心不要因场景而被逼到墙角。而穿过建筑来到对面，在漆黑的房间二层出口左侧尽头可以找到其中一条龙的脚部，从脚部变异出来的敌人可以利用远程攻击和火焰壶对其进行攻击，小心其攻击所附带的“诅咒”状态。

5. 原路返回，继续前进会发现一个开关，拉动它后就可以打开刚才龙身后的那扇大门了，之后跳下去并来到对面的平台，继续前进不久后就能看到BOSS点，附近还有通往捷径点的升降机可以开启。在升降机附近的阳台有一缺口，往下跳则能来到另一条巨龙的变异处，解决后两条巨龙也算是被玩家处理完毕了。沿着惟一的路继续往前走，在路的尽头能发现誓约“太阳战士”的祭坛，推开其后面的大门后会发现自己已经返回了BOSS房间前面。

BOSS 猎龙铠甲

1.BOSS的雷属性攻击相当厉害，在开战前可以考虑换上一些雷属性防御比较高的防具。

2.BOSS的高攻击力和猛烈的攻击频率很容易就会把与他初次遭遇的玩家造成很大压力。BOSS的攻击多为两段式，偶尔会变成三段式，在回避的时候必须注意。另外，BOSS在单膝跪下的时候虽然看起来破绽很大，但实际上他很快就能回复过来并且会立即原地反击，因此见到他跪下后如果与其距离过远的话建议玩家直接无视并主动与其拉开距离。

3.另外的攻击就不值一提了，落雷和突进都可以通过翻滚和地形轻松躲掉。

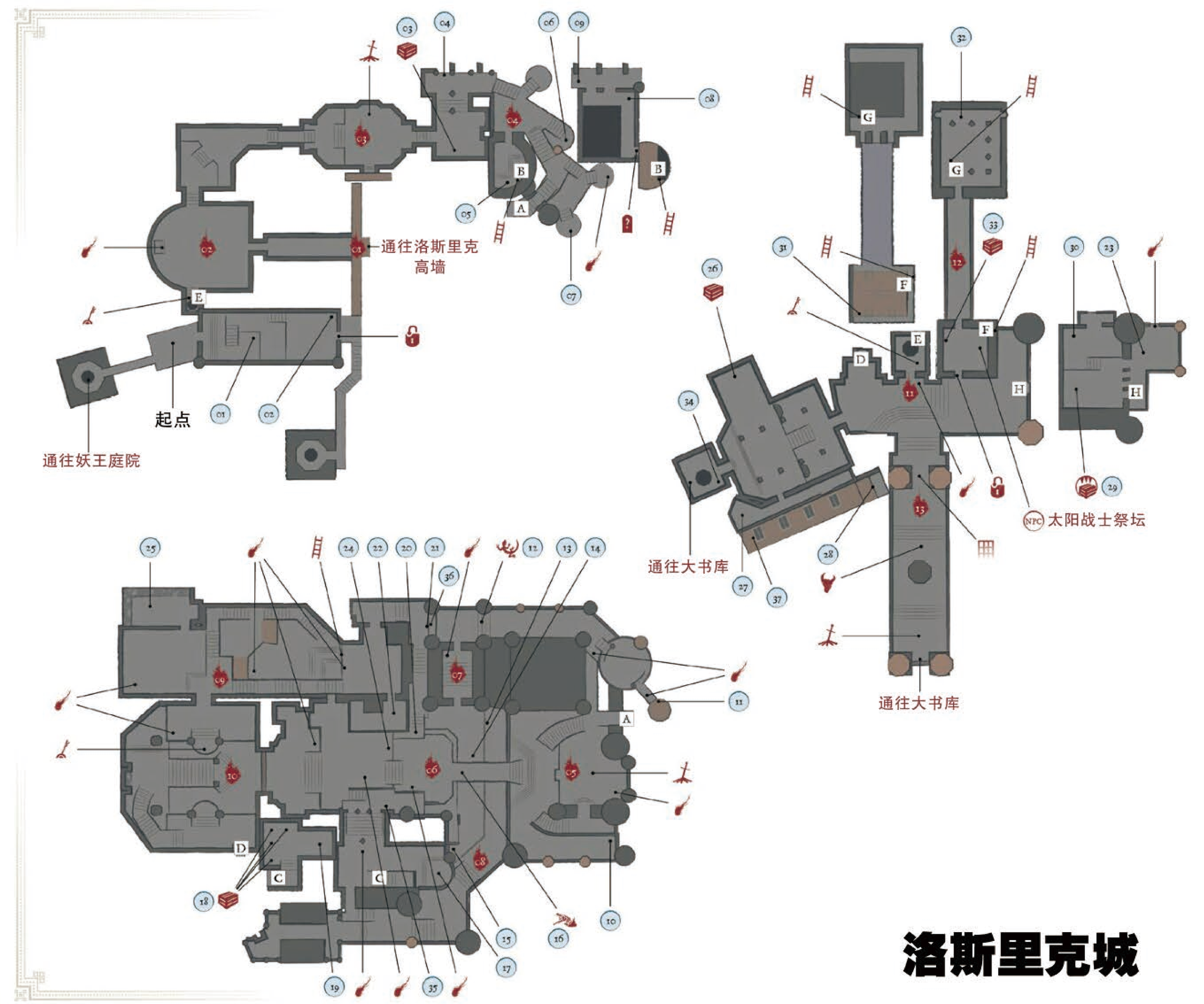
4.BOSS的HP下降到60%以后就会进入第二阶段，此时他会偶尔进入双持武器状态，其中一般状态的攻击手段基本和第一阶段类似，应对方法也可以继续沿用。

5.双持状态就有点不同了，其中横扫威力是最大的，而且基本不能用盾牌防御（判定有点奇怪），建议玩家直接用翻滚应对。在和玩家拉开距离的时候他还会使用远程攻击，虽然会击飞玩家但只要用盾牌就能全部防下。

6.远方的龙也会辅助BOSS攻击，不过其攻击轨道很容易看清，利用翻滚很容易就能躲开。另外BOSS的攻击还会破坏场景，由于玩家是在一座桥上与BOSS展开战斗，因此小心别被BOSS打下桥下（利用其击飞攻击），时刻注意自己的站位，尽量不要让自己的背后是桥底。

重要道具列表

序号	道具
16	不死人遗骨
27	红泪石戒指
30	洛斯里克点字圣典
32	骑士戒指
35	暗方石戒指+1
36	生命戒指+2
37	雷方石戒指+2



洛斯里克城

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
不死人遺骨	不死人遗骨	双龙把守的桥梁，桥下的尸体上	无
生命の指轮+2	生命戒指+2	在漆黑房间二层遭遇变异龙腿反方向出去，从阳台跳下后的尸体上	二周目出现
ロスリックの点字圣书	洛斯里克点字圣典	跳下遭遇第二条变异龙腿旁的房间	房间内还有一宝箱怪
闇方石の指轮+1	暗方石戒指+1	同上，房间外的尸体上	二周目出现
赤い涙石の指轮	红泪石戒指	BOSS“猎龙铠甲”区域前捷径房间的阳台上	无
雷方石の指轮+2	雷方石戒指+2	上一个戒指所在的阳台下的屋檐上	三周目出现
骑士の指轮	骑士戒指	BOSS“猎龙铠甲”区域前爬上梯子后，解决敌人后往里走的区域内	无

妖王庭院

1. 妖王庭院场景并不大，甚至连其场景专属篝火都没一个。在搭乘升降机下降的时候，留意中途出现的缺口，从缺口处跳下可以在阳台找到道具“原素碎片”。

2. 这里的敌人大多是之前见过的黑色粘液状敌人，并配有一些非常难缠的黑色盔甲骑士。由于场景大多是毒沼泽，而且路程也不远，因此推荐玩家直接无视。BOSS 区域前的黑色盔甲骑士击倒后可以获得“魔力方石戒指”。

3. 场景的右侧有通往捷径的升降机，之后一路往前走就能到达 BOSS 点：妖王欧斯罗艾斯，在 BOSS 点前的空地可以召唤 NPC“逃脱者霍克伍德”辅助自己战斗。

BOSS 妖王欧斯罗艾斯

1.BOSS 的第一阶段并不难，BOSS 大多攻击速度都比较慢，对于一路战斗到这里的玩家要躲开并不是什么难事。玩家只需注意 BOSS 时不时使出的范围攻击即可。

2. 当 HP 下降到 60% 左右后 BOSS 便会进入第二阶段，此阶段中 BOSS 的攻击形式发生了变化，简单来说便是从“尚有一丝人性的怪物”变成了“完全的怪物”。攻击速度快了不少，而且反击速度颇快，在蹭刀输出时注意 BOSS 的反击。

3.BOSS 还会类似于“龙车”的冲刺，不过前置动作也很明显，利用翻滚躲开即可。BOSS 还会飞在空中并同时向地面吐息，当注意它飞起来时就可以准备回避了。

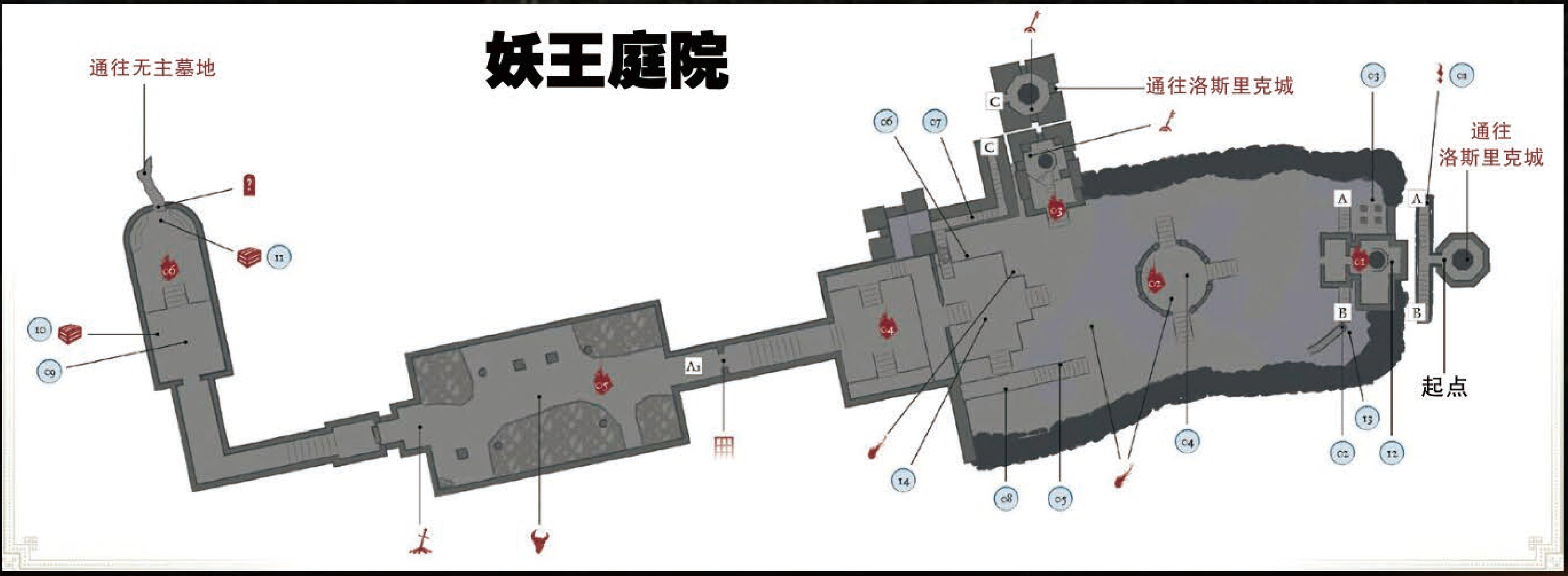
4. 值得注意的是，无论在第一阶段还是第二阶段，在 BOSS 身后输出时都需要注意它的甩尾攻击。特别是第二阶段时其甩尾攻击范围和攻击力都会进一步提高。不过即便如此，本场 BOSS 战难度依然不高，如果有 NPC 助阵的话就更简单了。

重要道具列表

序号	道具
1	原素碎片
3	牺牲戒指
7	龙鳞戒指
9	踏上古龙道路
12	木纹戒指+1
13	老者戒指+2
14	魔力方石戒指

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
古老の指轮+2	老者戒指+2	同上，需要跳跃才能到达	三周目出现
木目の指轮+1	木纹戒指+1	妖王庭院，升降机的后方	二周目出现
竜鳞の指轮	龙鳞戒指	捷径升降机上升途中跳出平台，外面的尸体上	无
魔力方石の指轮	魔力方石戒指	击倒BOSS房前的黑骑士	无

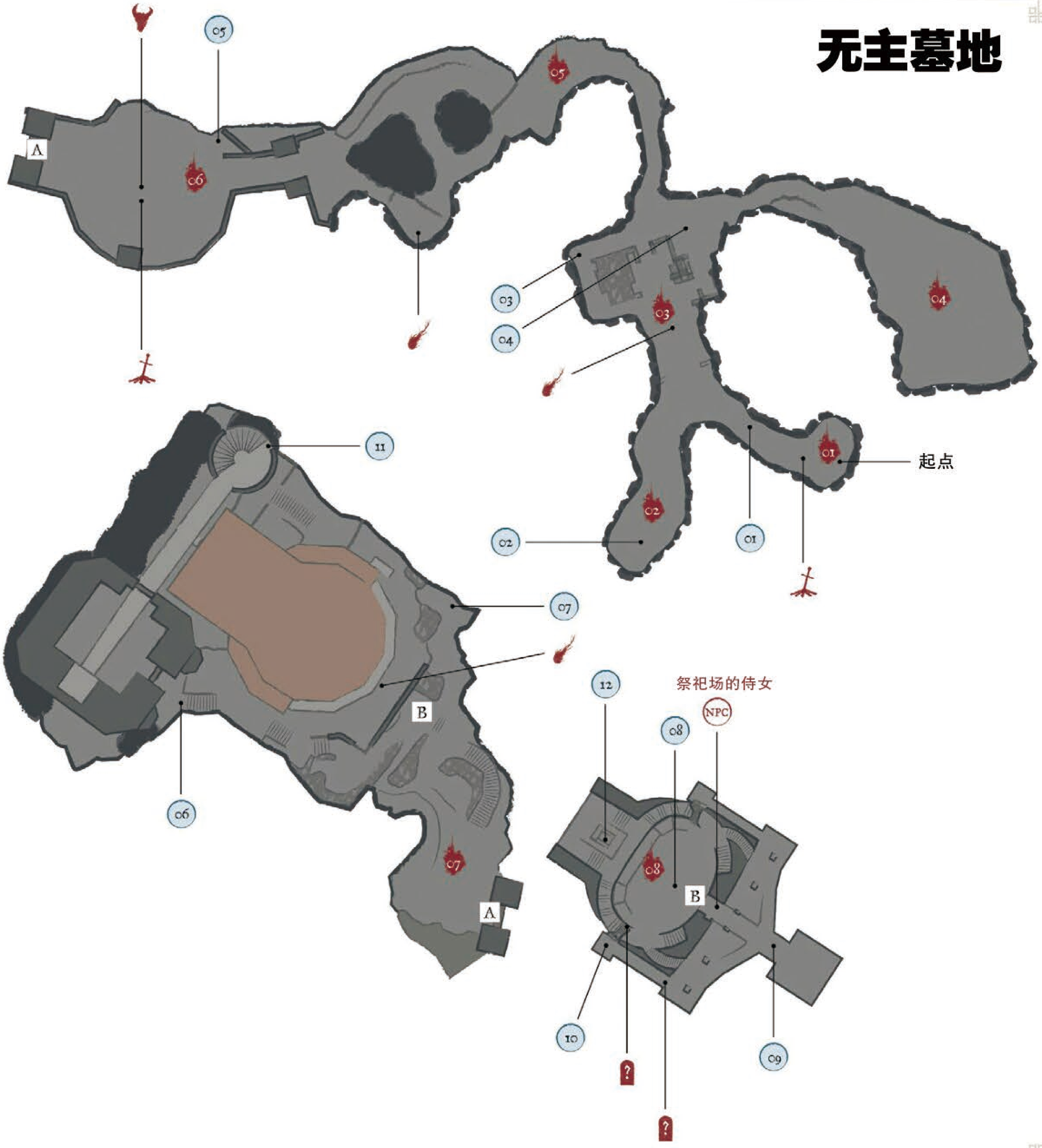


无主墓地

1. 战胜 BOSS 之后继续深入，在里面能找到肢体动作“踏上古龙道路”，继续深入，宝箱后有一隐藏墙壁，通过后便能来到隐藏区域“无主墓地”。

2. 除了敌人配置之外，无主墓地的地形和一开始的“灰烬墓地”一模一样，路线也是一样的，中途只需要小心敌对 NPC 的攻击即可，那位 NPC 会以魔法攻击为主，贴身攻击很快就能解决她。在原来和“灰烬审判者”古达战斗的广场前，玩家可以召唤 NPC“专家”帮助自己战斗。准备就绪后，进去就是和 BOSS“英雄古达”的战斗了。

无主墓地



BOSS 英雄古达

1. 本作攻击欲望最强的BOSS,攻击频率之高甚至能让玩家连使用原素瓶的时间都没有。而且拥有众多追击招数,如果躲避不及的话,玩家甚至可能被一套连击打倒躺在地上,然后起身,被打倒,如此循环直到被打死……

2. 强烈建议召唤 NPC 一起战斗，虽然作用有限，而且很快就会被打死，但在初期能减轻一点玩家的负担。

3.BOSS 的攻击和第一次玩家和他对战时类似，虽然花样多了一点，但躲闪的方法还是一样的。值得注意的是，BOSS 的二连击是第二下是比第一下慢一点的，翻滚时请注意时机。

4.BOSS 的体术相当厉害，铁山靠的发动时间相当快，但好在伤害不高，一旦被命中后立即翻滚远离 BOSS 以躲闪其之后的连击。在攻击 BOSS 侧面或背面时不要贪刀，时刻小心 BOSS 的回身踢。

5. 利用盾反可以较为轻松地解决这个 BOSS，但需要一定的操作水平，而且由于 BOSS 的攻击频率很高，一旦失败基本就是死路一条。总的来说，如果按正常打法，并不是一个特别需要技术的 BOSS，更多的需要玩家有充足的血量、体力值以及原素瓶以增加战斗的容错率。

3. 击败 BOSS 后沿原路往上走，到达传火祭祀场，在左边的通道尽头有一隐藏墙壁，打开后能找到重要道具“火防女的眼眸”，原篝火点能获得

“螺旋剑的残破碎片”。在原来门被锁上的塔前，调查大树能获得“巨人树种子”。传火祭祀场前右边的道路尽头可以获得“黄蜂戒指”。

重要道具列表

序号	道具
2	原素灰戒指
7	黄蜂戒指
8	螺旋剑的残破碎片
10	防火女的眼眸
11	钢铁庇佑戒指+1
12	生命戒指+3

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
エストの灰指轮	原素灰戒指	参考前文流程部分	无
スズメバチの指轮	黄蜂戒指	参考前文流程部分	无
螺旋剣の破片	螺旋剑的残破碎片	参考前文流程部分	无
火防女の瞳	防火女的眼眸	参考前文流程部分	无
生命の指轮+3	生命戒指+3	最高处王座的后边	三周目出现
巨人树の种	巨人树种子	参考前文流程部分	无
铁の加护の指轮+1	钢铁庇佑戒指+1	塔楼右边的尸体上	二周目出现

古龙顶端

1. 返回伊鲁席尔地下监牢，搭乘升降机返回当初满是狱卒的区域，在平台上使用肢体动作“踏上古龙道路”，之后就可以来到本作的另一隐藏区域“古龙顶端”。

2. 同样的，该区域的结构相当简单，也是一条大路走到底，在上坡的时候小心来自上方敌人的远程攻击。

3. 点燃篝火点后，拉开大门左边的开关，进去后便是本区域的第一场 BOSS 战：古老飞龙。

BOSS

1. 严格来说，这场战斗算不上是一场 BOSS 战，玩家只需要来到指定地点纵身一跃即可。

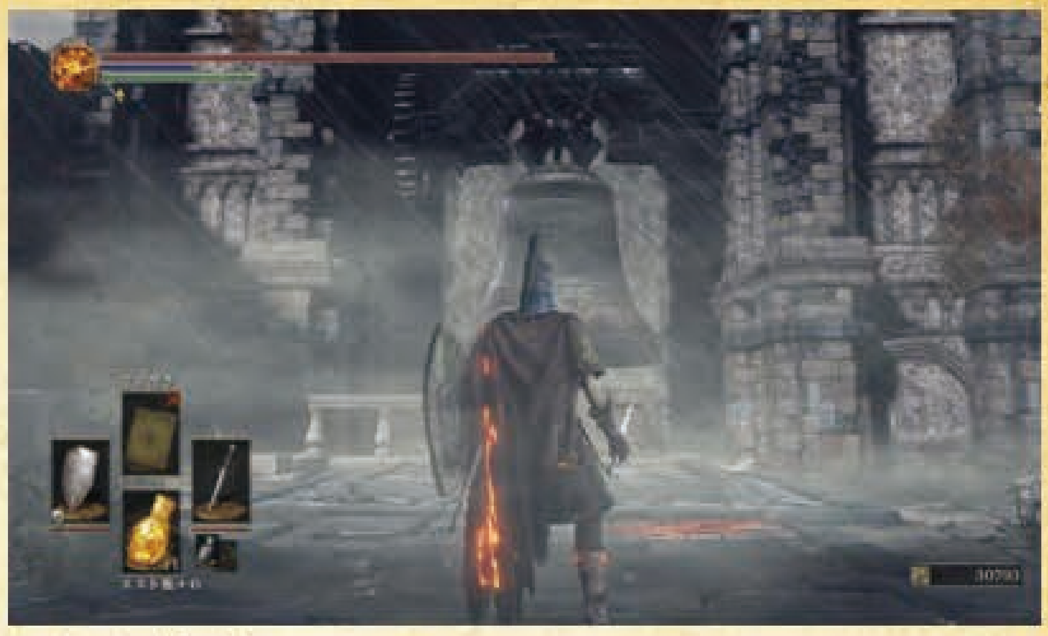
2. 话虽如此，路上玩家还是会遇到来自敌人以及 BOSS 的夹攻。推荐直接无视敌人一路往上跑即可。战斗开始后立即转左，在解决两个敌人后转左再转右往二层进发。

3. 接下来玩家需要横过一座桥，由于中途 BOSS 的攻击是不会停的，这里被打下去可是会直接摔死的，因此推荐无视敌人直接冲过桥并爬上雾门左边的梯子。

4. 在木平台上走几步后就能发现左边的石平台，跳上石平台后就可以观察 BOSS 行动了。一旦 BOSS 吐息完，就可以往 BOSS 的头部纵身一跃了，在下落的途中按住攻击键（RB 键 /R1 键）即可秒杀 BOSS。

龙人灵庙

1. 动画过后玩家会被传送到篝火点“龙人灵庙”，在这里玩家会遭遇到一种会无限召唤敌对 NPC 的敌人，在遭遇这种敌人时务必优先解决。



2. 在接下来的场景中，只要玩家在一层龙的雕像前使用肢体动作“踏上古龙道路”即可获得“灾难戒指”，装备后受到的伤害加倍，勇于挑战自我的玩家可以试着装备。

3. 上到二层被召唤师解决掉，接下来玩家会看到一个铁门,铁门右侧往下走便是前进的道路。

4. 在沿着山路往上走的途中会遇到一头巨龙加上一些会滚动攻击的新敌人。后者行动缓慢但其撞击发动却很快，还会向前滚动攻击，在这里建议无视敌人，直接往上跑。

5. 接着来到的新场景中，和之前类似，召唤师在二层，在与一层的敌人开战前请先上楼解决召唤师。

6. 到达上层后转左就能到达篝火点“大钟楼”，中途玩家会来到一口大钟前，先不要拉动开关。

7. 从篝火点出去可以召唤 NPC“逃脱者霍克伍德”。之后一路往上走，中途敌人数量很多，玩家可以利用 NPC 来辅助自己清理敌人。在中途的房间左侧悬崖边可以发现道具“逐龙者骨灰”，在最上层使用肢体动作“踏上古龙道路”可以获得重要道具“光辉龙体石”。

8. 一切准备就绪后就可以去拉动开关敲钟了，之后 NPC 就会消失，穿过雾门后本区域的 BOSS 战：无名之王。

BOSS 无名之王

1. 大概是本作最难的 BOSS 战，BOSS 战的第一阶段会乘着龙与玩家战斗。BOSS 第一阶段的招数以及应对方式如下：

火焰喷射：火焰会从玩家的右边向左边喷射，利用盾牌可以轻松防御。由于发动这招后龙的头会垂下，因此这同时也是攻击的最好时机。

冲刺攻击：从上到下的冲刺攻击，利用翻滚可以轻松躲掉，注意不要用盾牌防御，即使防住也会被击飞，然后会被 BOSS 的后续攻击打中。

闪电砍：BOSS 会高举武器向地面发动闪电攻击，翻滚时机比较难把握，觉得苦手的玩家可以尝试利用盾牌直接硬扛。

闪电枪：BOSS 会在空中向玩家投掷闪电枪，只要保持移动即可轻松躲开。

2. 锁定飞龙的头部会更容易地击中 BOSS，但要注意视角的控制，要不然 BOSS 一起飞玩家立即就会搞不清 BOSS 的位置，之后很容易就会被 BOSS 的攻击打中。

3. 当 BOSS 的 HP 清空一次后便会进入第二阶段。此时 BOSS 的攻击全部为雷属性。攻击的频率并不算太高，但是其行动会标难预测。招数以及应对方式如下：

通常攻击：利用长枪连续攻击，连击数从 2 到 4 次都有可能，建议玩家不要贸然出手，全部采取防守或者回避动作。

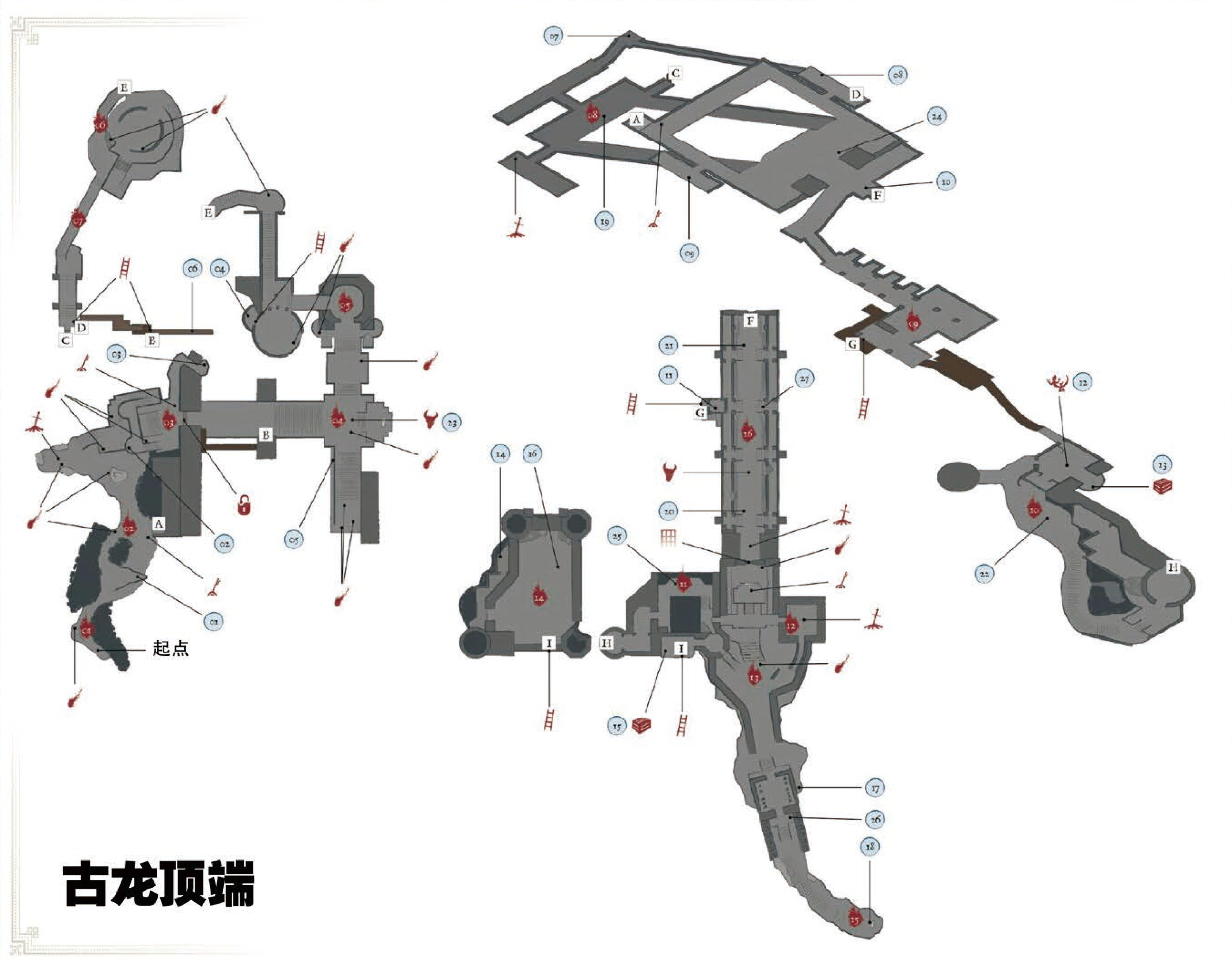
突进攻击：突进攻击比较好回避，利用翻滚可以轻松躲开，值得注意的是，突进后 BOSS 很多时候会接一次三连击，注意回避。三连击后 BOSS 会有一段小硬直，此时是输出的最好时机。

投技：BOSS 在中距离还会使用投技，发动时间比较长，但不能防御。

落雷：落雷为二段式，第一下攻击会集中在 BOSS 身边，但第二下会往四周扩散，记得远离 BOSS 或者使用翻滚躲开。

BOSS 在第二阶段的走位相当风骚，在回避玩家攻击的同时还能给玩家来上一刀。由于是二连战的缘故，大部分玩家此时的原素瓶剩余可能不多，所有攻击以稳为主。武器以攻速快优先，毕竟这个 BOSS 的可供输出时间太短了。

要想较为轻松地对付这个 BOSS，强烈建议先炼成装备“猎龙大盾”（需要使用猎龙铠甲的魂来炼成），这个盾的强力之处在于其高达 95% 的雷属性防御，这样做可以防住 BOSS 第一阶段大部分攻击和 BOSS 第二阶段几乎全部攻击（除了投技）。



9. 战胜BOSS后就可以继续回收道具了，在篝火“大钟楼”对面的塔楼，经楼梯可以来到顶层，这里玩家会遭遇到敌对NPC“哈维尔”。不过其攻击速度慢，慢慢与他周旋即可。该区域还有”楔形石原盘“可以获得，这是把武器升到最高级所需的素材。在另一侧跳下还可以获得“大魔法防护”。

10. 返回篝火点“法兰老狼”，回到当初和离群恶魔战斗的地方，这里可以获得哈维尔的全套装备。

重要道具列表

序号	道具
3	雷电怪手戒指
5	钢铁庇佑戒指
11	雷方石戒指
14	大魔力防护
17	逐龙者骨灰
18	光辉龙体石
19	灾难戒指
23	龙头石（屠龙后掉落）
26	哈维尔戒指+1
27	贪欲金蛇戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
雷の奇手の指轮	雷电怪手戒指	通往BOSS“古老飞龙”大门前左边的小路尽头	无
铁の加护の指轮	钢铁庇佑戒指	BOSS“古老飞龙”区域右侧楼梯侧面的墙壁旁	无
灾厄の指轮	灾难戒指	参考前文流程部分	无
雷方石の指轮	雷方石戒指	通过满是蛇人的通道时，必经之路上右侧平台，爬梯子上去	无
竜追い人の遗灰	逐龙者骨灰	参考前文流程部分	无
ハベルの指轮+1	哈维尔戒指+1	同上，中途房间左侧的尸体上	二周目出现
光る竜体石	光辉龙体石	参考前文流程部分	无
楔石の原盘	楔形石原盘	参考前文流程部分	无
贪欲な金の蛇の指轮+2	贪欲金蛇戒指+2	BOSS“无名之王”区域右侧尸体上	三周目出现

大书库

1. 回到篝火点“猎龙铠甲”，继续前进就能到达大书库，点燃篝火并捡起钥匙后就可以进入大书库了。

2. 大书库的敌人并不强力，但他们会向玩家撒蜡，根据被覆盖的身体面积，玩家会陷入缓慢移动以及不能翻滚的异常状态。另外场景中的书架会出现“触手”对玩家造成“诅咒”状态，如果正好碰上被蜡糊了一脸的窘况的话，那玩家这次基本就死定了。回避的方法也相当简单，在场景中有不少“蜡池”，把头浸在里面后一段时间内“触手”将不会攻击玩家，被火属性攻击击中的话其持续时间会缩短。

■跳下桥梁前左侧有一隐藏墙壁。

3. 在初次进入大书库的时候，对面会有一个和之前BOSS结晶老者长得一摸一样的敌人，其攻击方法也是一样，大书库前半部分的探索将会以解决它为主要目标。和之前类似，它在受到一定伤害后会瞬移并转移到下一个地点。

4. 击退结晶老者后左转再右转就能来到第一个“蜡池”。蜡池往右走，在暗室入口的右前方有一开关，拉下后打开隐藏房间，里面可以获得“魔女头发”和“内在潜力”。继续上楼，从黑暗的房间出来后能看到一个梯子，把它踢下去后能开启一条捷径。

5. 来到第三层，结晶老者在这里还会瞬移两次，追上去把它解决了吧，小心附近敌人的追击与偷袭。在跳下结晶老者最后位置的桥梁前，左侧有一隐藏墙壁。过桥后在桥梁左边有一开关，打开后可以获得“贤者戒指”。往右返回下层，在书架间能找到开关，拉动把手后能开启一层第一个“蜡池”右侧区域的书架，在书架后的宝箱里可以获得“楔形石原盘”。

■书架间的开关。

6. 之后就能继续往上走了，中途别忘了在一个楼梯的右边能激活返回大书库入口的升降机。

7. 在到达顶层之后，玩家就可以来到大书库的外沿部分。外延部分玩家将会遭遇到大量的巨大石像鬼，逐个击破后谨慎前进吧，如果觉得吃力的话直接无视掉也是个不错的选择。

8. 返回大书库内刚才的顶层区域，在尸体上能找到道具“不死人遗骨”，先把楼梯踢下去吧。之后继续前进玩家会遇到三个敌对NPC，其中两名为远程攻击（一位使用魔法，另一位使用弓箭），先优先把近身攻击的敌人解决掉，这样的话剩余两位对付起来就会轻松多了。

9. 来到一个房间内，右侧便是返回篝火点“大书库”的捷径了，出门后左转能到达大书库屋顶，在太阳房间的屋顶上能找到道具“原素碎片”，从屋顶的房间跳下到达大书库的天花板地区还有一些道具和装备可以回收，可别错过了。不过中途小心屋顶的强力敌人，值得一提的是，把三个敌人全灭后能获得“楔形石原盘”。

10. 之后一路往上走就能到达最后一个薪王：洛斯里克王子的所在地了。在BOSS区域前面右边有一升降机，搭乘它下去可以返回BOSS战“猎龙铠甲”区域。

BOSS 薪王：洛斯里克王子

1. 虽然BOSS名为洛斯里克王子，但实际上玩家需要对付的是两个BOSS，和之前的一些恶战类似，这场BOSS战分为两个阶段，在BOSS的HP第一次消耗完后会进入第二阶段。

2.BOSS的攻击范围广而且攻击力高，而且虽然BOSS没有行走的能力，但由于其移动形式为瞬移，因此移动速度很快，光利用盾牌防御的话很容易会招架不住。

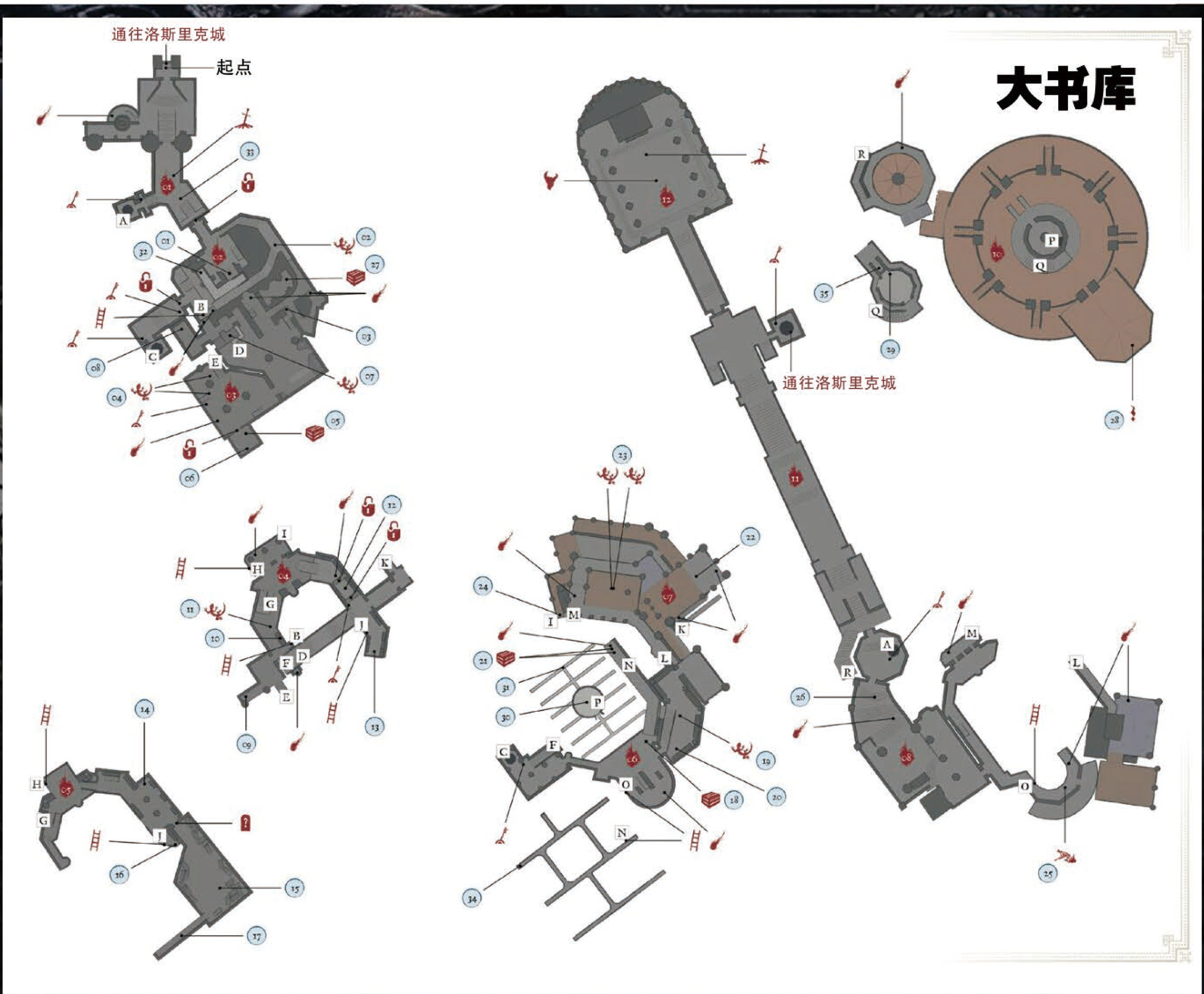
3.BOSS的所有攻击都可以通过翻滚躲闪，这就意味着如果玩家能把握住其攻击的频率并用翻滚进行回避的话，这个BOSS理论上甚至可以无伤打过。

4.BOSS第一阶段的攻击方式如下：

普通攻击：大多为二段式，偶尔为三段式，利用翻滚躲闪后可以砍一刀或者两刀作为输出。

远程攻击和大范围攻击：发动动作不快，利用翻滚就能轻松回避。远程攻击前BOSS会主动和玩家拉开距离，如果之前玩家有锁定他的话，此时也会解除锁定，此时玩家应该迅速移动视角来寻找BOSS的实际位置。

砸地、纵砍和穿刺攻击：砸地很好回避，但由于BOSS经常是二连击后瞬移出这招，有时候由于视角的问题很容易反应不过来。纵砍的翻滚时机比较难把握，节奏和一般攻击不太一样。穿刺攻击速度快，建议往侧面翻滚来



躲闪会比较保险。

5. 当 BOSS 的血槽打完时便会进入第二阶段，此时他会背着自己的哥哥一并出战。主攻击手弟弟的攻击方法和第一阶段完全一样，哥哥的攻击也只有两种，分别为数量多但缓慢的魔法弹，以及单发威力高而且速度快的魔法弹两种。

6. 当 BOSS 使用前者的时候，之后弟弟一般会立即瞬移并开始攻击玩家，此时玩家会被 BOSS 和魔法弹围攻，专心回避直到魔法弹全部消失为止。而单发魔法弹的使用时机不定，但在 BOSS 使用完一次远程攻击后必定会至少使用一次，做好连续回避的准备吧。

7. 弟弟的 HP 耗光后，哥哥会开始复活弟弟，复活需要一段时间，此时可以趁机对哥哥进行输出，但不要贪刀，复活结束后是有攻击判定的，伤害还不低，每次弟弟复活后都会回复大约 60% 的血量（随着次数变多复活后的血量会越来越低）。直到两兄弟都倒下，这场 BOSS 战才会宣布结束。

8.BOSS 战的难点主要在于这注定会是一场持久战，因此容错率变成了一个玩家能否战胜 BOSS 的关键。BOSS 的攻击是有一定的节奏的，按节奏翻滚回避可以躲避 BOSS 的全部近身攻击，但由于 BOSS 是会瞬移，瞬移后节奏会发生一定的变化。因此当玩家发现自己节奏不太对时（例如连续被打中两三次），就应该主动拉开距离，然后把自己的节奏给调整过来。由于是持久战的缘故，耐心变得相当重要，稳打稳扎千万不要贪刀。

重要道具列表

序号	道具
1	结晶卷轴
6	内在潜力
12	贤者戒指
17	灵魂激流
20	咬人戒指
25	不死人遗骨
28	原素碎片
29	猎人戒指
30	天使光柱
34	老者戒指+1
35	伫立龙徽戒指+2

重要道具具体位置

日文名称	中文名称	位置	备注
楔石の原盘	楔形石原盘	参考前文流程部分	无
贤者の指轮	贤者戒指	参考前文流程部分	无
人咬みの指轮	咬人戒指	参考前文流程部分	无
不死人遗骨	不死人遗骨	参考前文流程部分	无
エストのかけら	原素碎片	参考前文流程部分	无
狩人の指轮	猎人戒指	大书库的屋顶最高处	无
伫む竜印の指轮+2	伫立龙徽戒指+2	登上屋顶最高处楼梯对面的尸体上	三周目出现
古老の指轮+1	老者戒指+1	屋顶屋梁的尸体上	二周目出现
楔石の原盘	楔形石原盘	搭乘BOSS区域前右侧升降机下去后，拉动开关让升降机返回但不要搭乘，搭乘升上来的升降机下去后获得	无
结晶のスクロール	结晶卷轴	击倒大书库内的“结晶老者”后获得	无

初始之火的火炉

一切准备就绪后就可以向最终区域进发了，先把四个薪王的遗骨放到相应的王座，之后调查传火祭祀场中央的篝火处即可来到“火已消逝的祭祀场”，之后一路前进即可到达篝火“初始之火的火炉”，终点便是本作的最终BOSS战：薪王们的化身。如果玩家之前有完成“隆道尔的尤利雅”支线事件而且没有和她敌对的话（治愈“黑暗印记”），那么在BOSS前的大斜坡右侧、BOSS战区域前能招募NPC“隆德尔的白色影子”和“隆道尔的尤利雅”帮助自己战斗。

BOSS 薪王：薪王们的化身

1. 在和BOSS见面的那一瞬间，如果是系列老玩家的话，大概已经猜到最终BOSS的真实身份了吧。

2.BOSS的攻击手段和武器种类都很多，在不同阶段他会换上不同的武器，其中第一阶段的攻击方式以及应对方式如下：

模式一：大剑。横扫是最普通的攻击手段，利用盾牌防御还是翻滚躲闪都可以。突刺由于出手快，需要提前躲闪，突刺后可以会接上普通攻击，注意连续回避。

模式二：魔法杖。BOSS会使用结晶枪和灵魂激流作为主要攻击手段，前者为普通的远程攻击，不难躲开，后者的光束会以BOSS为中心逆时针扫射，绕着BOSS移动可以轻松躲掉。BOSS还会发动结晶体护身，结晶体会不断向玩家发动远程攻击，但在一定时间后结晶会消失。由于结晶体附身配合其他模式会让玩家很难受，因此一旦BOSS使出这招后就不要继续攻击，等待其效果消退后再发动攻击，要不然BOSS的HP降低后切换成下一模式，结晶体和BOSS一起夹攻的话玩家会很难招架。

模式三：长枪，扫击和突刺，翻滚即可躲开，突刺一般

是二连击，但有时候会是三连击，必须注意。冲刺攻击发动前BOSS会压低身体，往两侧翻滚即可躲开。贯穿的威力巨大，和之前其他BOSS的投技类似，这招不可防御，因此在看到BOSS武器尖端发火时就需要立即躲开。

模式四：曲剑。火球攻击的射程很远，但很容易就能躲开。BOSS在持有咒术之火能没有使出火球时，他会使用另一招，使用后他的攻击力会在一段时间内显着提高。另外就是例行的横扫攻击，注意如果玩家躲开第一下的话，不要掉以轻心，因为第二下很快就来。另外，BOSS也是会“盾反”的，注意不要贪刀或者正面攻击BOSS。

第一阶段的BOSS会根据HP的剩余量以“模式一、模式二、模式三或者模式四”的顺序切换武器以及攻击方式，玩家如果输出够高的话部分模式可能会直接跳过到下一模式。当BOSS的血条扣完后便会进入第二阶段的战斗。

2. 第二阶段的战斗BOSS的攻击会更加大开大合，五连砍虽然威力很大，还能把玩家直接打到浮空，但利用翻滚其实不难躲闪（对于刚刚打完双王子的玩家来说应该不是什么难题），五连击的最后一下会砸地，注意翻滚时机或者直接远离BOSS的攻击范围。

BOSS的投技威力巨大，常常会接在BOSS的提击后，主要BOSS的手部动作不要被抓住就行。BOSS还会使用阳光之枪攻击玩家，分为往前投掷和砸地，前者观察轨迹技能轻松躲开，后者发动速度快但攻击范围小。BOSS还会把阳光之枪射向空中，观察天空乌云的状态，在雷枪攻击玩家之前往右翻滚就可以躲开，当然，如果状况比较紧急，来不及观察乌云的话，连续翻滚也可以。

3.BOSS的第二阶段比第一阶段要相对弱一点，除了攻击手段更少之外，BOSS的防御力也比第一形态低了不少，但由于还是二连战的缘故，玩家此时的补给品可能会有点不够。因此在第二阶段要打得更谨慎一点，保持冷静，千万不能贪刀，只要坚持下去，胜利终究是属于玩家的。

三结局达成条件

结局“初始之火的继承者”：击败最终BOSS调查篝火即可。

结局“传火终结”：需要玩家把在“无主墓地”里获得的“火防女的眼眸”交给防火女并与她对话，在之后的选择中选择“是”，在击败最终BOSS后会在篝火旁边发现召唤防火女的印记，召唤后即可达成这个结局。玩家此时还可以选择杀死防火女，这样的话会达成另一个结局，但是没有相应的成就/奖杯。

结局“火的篡位者”：需要玩家完成支线“亚斯特拉的安里”，并且没和“隆道尔的尤利雅”敌对，之后击败最终BOSS调查篝火即可，在不进入下周目的情况下回到大本营，在原来“隆道尔的尤利雅”的所在地能获得她的套装以及武器。

NPC支线一览

本作的NPC数量颇多，其支线无论是触发时间还是顺序都比较苛刻，很容易被玩家忽视或者漏掉。以下为所有NPC事件的触发顺序，值得一提的是，由于这些NPC中不少支线事件是环环相扣的，部分甚至是互相矛盾，因此要想触发所有的NPC支线，多周目游戏是必要的。以下为各NPC支线一览，建议配合上文的流程部分使用，以免在流程中错过支线。

卡塔丽纳的杰克巴尔多（洋葱骑士）

1. 在不死聚落通向活祭品之路的高塔中的升降机处和他对话。

2. 乘坐升降机往塔顶前进，能遇到巨人，和他对话后能获得“白杨树枝”，游戏的后期或者此时直接杀死巨人能获得戒指“老鹰戒指”。之后洋葱骑士会移动至塔的中部。

3. 再次和洋葱骑士对话。洋葱骑士在升降机通往最高层途中的隐藏入口处（中途可以听到他在自言自语）。升降机分为两层，可以通过不乘坐下层升降机让它下行，来乘坐上层升降机前往最上层。

4. 把广场上的炎之恶魔引发战斗后，洋葱骑士会和玩家一起战斗。一同击败恶魔后，和他对话得到“杰克的酒”和肢体动作“干杯”，再次对话得到肢体动作“睡觉”。

5. 在与位于幽邃教堂的篝火“净身小教会”出门右转的井中的洋葱骑士对话并答应帮忙他找回盔甲。此支线前提是必须打开幽邃教堂的正门。

6. 得到卡塔丽纳套装（除了武器以及盾牌，在一周目已经获得的情况下可以直接省略此步骤）触发“不屈不饶的帕奇”支线事件后，在“不屈不饶的帕奇”处购买他的盔甲还给洋葱骑士。还给他后可以获得肢体动作“高举双手狂喜”。

7. 穿过篝火“离街废屋”附近的下水道，在厨房的暖炉前和他对话。对话后得到奇迹“原力并射”，再次对话得到“杰克的酒”。值得注意的是，在触发步骤7之前，玩家不可先到达伊鲁席尔地下监牢，否则会跳过步骤7，从而直接导致最后的步骤不能触发。

8. 伊鲁席尔地下监牢区域，玩家能在巨人场景的底层发现洋葱骑士在牢房内，和他对话。“古老监牢的钥匙”位于巨人房间上层的水道尽头，尽头能找到两个宝箱，其中一个为放置着“暗怪手戒指”的宝箱怪，而另一个则放置着重要道具“古老监牢的钥匙”。

9. 要想前往其所在的牢房，玩家要从从篝火“罪业之都”出发，一路前进到达毒沼，接着登上毒沼附近建筑物外侧的梯子，在屋顶遭遇敌对NPC的附近，利用跳跃到达旁边建筑物的窗户处。牢房里还有戒指“贪欲金蛇戒指”可以获得，接着跟洋葱骑士对话后能获得“楔形石原盘”。

10. 在触发BOSS战“薪王—巨人尤姆”时，洋葱骑士会加入战斗（无需召唤）。无论洋葱骑士是否生还，最后玩家都能获得其装备以及武器“风暴管束者”。生还后还能与其对话，之后离开场景后再次回来洋葱骑士会消失并留下装备。

不屈不饶的帕奇

1. 要想遇到帕奇，有两个方法。第一个方法最为简单，在购得20000魂的“塔的钥匙”后，用“塔的钥匙”打开位于传火祭祀场后方的塔到达最顶层，返回后能发现门被帕奇关上了。和他对话后利用道具或者用另一条路返回大本营后，之后在传火祭祀场二层右侧能发现帕奇，选择“不原谅”可以获得肢体动作“下跪”。

第二个方法便是在幽邃教堂与他见面，值得注意的是，玩家必须先触发洋葱骑士支线步骤5的内容才能触发与帕奇在幽邃教堂的事件。而且如果玩家已经到达了篝火“罗莎莉亚寝室”（或者搭乘升降机到达教堂顶层），或者已经在传火祭祀场与帕奇见面，则不能触发与其在幽邃教堂的事件。

在BOSS“幽邃主教群”前右方的升降机上去，推开幽邃教堂的大门。接着刷新地图，再次穿过大门便能遇到身穿着洋葱骑士套装的帕奇，与其对话后过桥就会触发事件。之后搭乘升降机到达顶层便能遇到帕奇，之后的事件与方法一类似。

2. 值得注意的是，在触发洋葱骑士步骤5之前，玩家将不能从其身上购买到洋葱骑士套装。

不死聚落的葛雷瑞特

1. 在“洛斯里克的高墙”区域篝火点“高墙壁塔”往下走，在底层的牢房和他对话，选择“听取请求”（需要牢房钥匙，其位置请参考流程攻略）。与其对话后得到“蓝泪石戒指”，葛雷瑞特将移动至大本营。随后可以在祭祀场向他购买物品。

2. 从“不死聚落”的遗体上拾取“罗蕾塔的骨头”，回到大本营后把骨头交给他。刷新地图后再次对话，得到肢体动作“缩成一团”。

3. 进度推进至“不死聚落”，和他对话选择“让他出发去行窃”。之后葛雷瑞特会消失，并在玩家击败一个BOSS后回归。回归后他出售的商品会增多。

4. 玩家到达“冷冽谷的伊鲁席尔”后，再次和其对话可以让葛雷瑞特再次出发行窃。此时根据玩家上两个支线的触发顺序，葛雷瑞特的结局会发生一点变化。根据条件不同支线有分歧。

●有触发了“不屈不饶的帕奇”相关支线，但没触发洋葱骑士步骤6的情况下

Ⅰ.帕奇登场，并且玩家没有从他手中购得洋葱套装的情况下。在葛雷瑞特出去行窃后，将其行踪告知帕奇。之后离开祭祀场，再次返回并确认帕奇行踪，如果帕奇失踪的话就证明葛雷瑞特生还确定。

Ⅱ.击倒一个BOSS后葛雷瑞特回归，并增加其出售的商品。

●有触发了“不屈不饶的帕奇”相关支线，并且触发洋葱骑士步骤6的情况下

Ⅰ.和暖炉前的洋葱骑士对话（洋葱骑士支线步骤7）。

Ⅱ.在有和洋葱骑士对话的前提下，击倒该区域的BOSS（教宗沙力万或者老恶魔王）后，葛雷瑞特回归，并增加其出售的商品。反之，葛雷瑞特死亡，玩家可以在与洋葱骑士相遇房间前的下水道中发现他的尸体并获得其骨灰。

5. 玩家到达洛斯里克城后，再次和他对话并让其出发行窃。让他出发行窃后葛雷瑞特死亡，可在大书库内找到他的骨灰。和步骤4类似，玩家依旧可以告知帕奇其行踪，但不能改变葛雷瑞特的结局，但帕奇回归后会增加商品的数量。

卡利姆的伊莉娜、卡利姆骑士伊果

1. 在“不死聚落”和被囚禁在下水道尽头房间的伊莉娜对话。伊莉娜被囚禁在不死聚落下水道尽头的房间内。在此之前玩家需要获得“安葬者骨灰”并将其交给祭祀场侍女，并购买下水道钥匙。在遇到巨型老鼠的场景中使用钥匙打开门后一路前进便能找到伊莉娜。和她对话得到肢体动作“祈祷”。随后他会移动至传火祭祀场，并开始对玩家销售奇迹。

2. 玩家将伊莉娜收为随从后，和坐在牢房前的伊果对话，之后离开地图后伊果也会离开这里。之后根据玩家给予伊莉娜的圣典种类，其剧情会有不同的发展。

●伊莉娜生还路线

Ⅰ. 将“卡里姆点字圣典”和“洛斯里克点字圣典”交给伊莉娜，并购入全部奇迹。之后离开并再次返回，伊莉娜会消失

Ⅱ. 返回祭祀场后方右侧的塔内，玩家会发现伊莉娜。之后将不能从她那里购买奇迹，取而代之的是玩家可以在她那里升级（相当于防火女）。

●伊莉娜死亡路线

Ⅰ. 将“幽邃点字圣典”和“隆道尔的盲文圣典”交给伊莉娜，购入所有奇迹。

Ⅱ. 伊莉娜消失，回到当初和第一个BOSS“灰烬审判者古达”的所在地会发现伊果，击败他后再和伊莉娜对话，她会返回祭祀场。

Ⅲ. 从侍女处购买装备“摩恩臂甲”，装备上并和伊莉娜对话。之后伊莉娜死亡，支线结束。

薄暮之国的希里丝

值得注意的是，一旦玩家加入誓约“罗莎莉亚的指头”并且献上“发青舌头”，这个NPC就会和玩家敌对，并不能触发接下来的支线事件。而且这个支线和其中一个肢体动作的获得是有冲突的，因此在一个周目内只能二择一。

1. 到达“活祭品之路”的篝火“路半边塞”后，希里丝会出现在传火祭祀场，和她对话。

2. 将“逐梦者遗灰”交给祭祀场侍女后，希里丝会再次出现，和她对话可以获得肢体动作“暗月誓约鞠躬”。这个步骤和肢体动作“郑重鞠躬”的获得冲突，由于在一周目中希里丝可以在一些BOSS战中帮助玩家，还会送不少好装备，而且其支线有不少难度颇高的强制战斗，因此建议玩家在一周目时优先完成希里丝的支线。

3. 在到达篝火点“伊鲁席尔街道”，调查“冷冽谷的伊鲁席尔”入口处大桥上的召唤印记，回应希里丝的合作请求。触发时间不限，玩家可以自行选择触发时间。之后会与希里丝合作击败暗灵“流浪的克雷顿”。

4. 和祭祀场的希里丝对话，之后可以获得“银猫戒指”。

5. 击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”后，获得道具“开花绿花草”（非必要）后在BOSS战“咒蚀大树”房间前回应希里丝的召唤。然后和希里丝合作击败暗灵“圣骑士佛多林克”。之后返回该处，可以获得他的装备。如果在此之前错过了誓约“累积者”，在这里可以再次获得。

6. 回到祭祀场，和希里丝对话，选择“认可骑士的誓约”。之后玩家可以在之后BOSS战中（猎龙铠甲和薪王：洛斯里克王子）召唤她辅助自己战斗。

彼海姆的欧贝克

1. 在区域“活祭品之路”的篝火“磔罚森林”附近，BOSS“结晶老者”所在的区域前的建筑二层，在智力达到10的情况下，和欧贝克对话可以让他成为随从。

2. 在祭祀场向他购买魔法。值得注意的是，在他移动至大本营后，在击败4个BOSS前必须给他两个卷轴（最先的两个卷轴可以在法兰要塞区域的毒沼泽找到，具体位置参考流程攻略），不然他会永远消失。

3. 购买法术到一定程度后他会给予玩家戒指“稚嫩龙徽戒指”。

4. 继续购买法术，他会给予玩家肢体动作“隐秘”和戒指“沉眠龙徽戒指”。

5. 购得所有魔法，玩家可以在BOSS“薪王：洛斯里克王子”前召唤他辅助战斗。

6. 击败大书库的Boss后，可在大书库拾取欧贝克的骨灰。其位置是进入大书库，乘坐右边的电梯上去，往上走在很多敌人以及书架的地方可以找到“欧贝克的骨灰”。

无名指的李奥纳德

1. 在祭祀场，最高处薪王的王座旁的李奥纳德对话可以获得道具“龟裂血红眼眸宝珠”击败BOSS“咒蚀大树”或是得到发青之舌后，再次和他对话，得到“升降机房间的钥匙”。

2. 篝火“高墙之塔”下层的建筑物内，利用钥匙打开并进入地下的升降机房间后击败黑暗骑士，得到“血红眼眸宝珠”。回去跟李奥纳德对话可以获得肢体动作“称赞”。

3. 获得誓约“罗莎莉亚的指头”（步骤2和3顺序不限）并献上发青舌头。值得注意的是，这一步跟希里丝的支线是冲突的。在献上舌头后，从篝火“法兰老狼”出发，下楼梯后左转，能在一片空地上找到召唤“黄指头的梅泽尔”，召唤后还可以获得肢体

动作“郑重鞠躬”。

4. 击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”后，在罗莎莉亚寝室入口处的李奥纳德对话。

5. 击败“冷冽谷的舞娘”后，再次前往罗莎莉亚寝室，会发现罗莎莉亚的尸体并获得“黑眼眸宝珠”。值得注意的是，即便死去，玩家依旧可以在罗莎莉亚的尸体处继续献上发青舌头并成长誓约。

7. 从篝火“吞噬神明的艾尔德利奇”出发，乘坐升降机上行来到上层房间，会有提示使用“黑眼眸宝珠”的提示。使用后入侵到李奥纳德的世界，击败“无名指的李奥纳德”后可以获得“罗莎莉亚的灵魂”、月牙曲剑和银面具。“罗莎莉亚的灵魂”可以炼成奇迹“阳光滋润”，也可以还给罗莎莉亚。值得注意的是，还给罗莎莉亚的话将不能获得“阳光滋润”，再次杀死她也不能再次获得她的灵魂。

隆道尔的尤艾尔、尤利雅

这个支线和下面“亚斯特拉的安里”支线息息相关，建议同时推进。

1. 在“不死聚落”和隆道尔的尤艾尔对话，具体位置为进入不死聚落前，大门反方向道路的尽头。随后他移动至传火祭祀场。

2. 在祭祀场和尤艾尔对话可以得到肢体动作“招手”。可以向他购买魔法。

3. 之后就可以在他那里选择“引出真正的力量”来免费升级，每次升级后都会获得“黑暗印记”，而且角色的外貌会变得像系列之前的“活尸”一样。重复五次后他会说玩家已经获得了足够的力量。离开大本营后再次回来会发现新的NPC“隆道尔的尤利雅”。诅咒值可以在状态表内等级一栏的下方栏目中确认。他会在玩家到达“卡萨斯的地下墓地”后死亡，因此要尽早触发这个支线。

4. 获得5个以上“黑暗印记”后尤艾尔死亡，在他附近会出现尤利雅。值得注意的是，只要请防火女治愈黑暗印记一次，就会造成尤利雅和玩家敌对，她将会消失不见。和她对话可以获得肢体动作“贵族式鞠躬”。

5. 到达初始之火的火炉后，和她对话。之后可以在最终BOSS前召唤她一起战斗。击败最终BOSS后，不调查篝火而是选择直接返回祭祀场，在尤利雅原来的位置可以获得其装备以及武器。

亚斯特拉的安里和沉默的骑士霍拉斯

1. 在篝火“路半边塞”和亚斯特拉的安里，沉默的骑士霍拉斯对话，依次跟他们对话能获得誓约“青之守护者”。

2. 击败“幽邃主教群”后，在祭祀场和安里对话，之后她和霍拉斯会离开。

3. 在第一次遭遇骷髅球的楼梯前的房间左侧，转弯的地方会发现安里，她会委托玩家去寻找同伴霍拉斯的下落。

4. 在熏烟湖右侧的山洞中玩家会遭遇霍拉斯的攻击，解决他后返回BOSS“霸王沃尼尔”房间前的吊桥，在吊桥前右方的小路走会发现安里，之后跟她对话告知霍拉斯的下落，玩家可以获得戒指“邪眼戒指”。值得注意的是，步骤3并不是必要的，玩家只要击倒霍拉斯后就可以直接执行步骤4，但如果玩家在击倒霍拉斯之前就把步骤4触发的话，之后支线的触发会发生变化。从而导致之后的步骤不能正确触发。

5. 在“冷冽谷的伊鲁席尔”的篝火“幽儿希卡教会”内和安里对话，与其对话2次后得到肢体动作“沉静意志”。之后根据玩家的行动，有分歧支线。其根据在于玩家是否杀死巡礼者。

●不杀死巡礼者

Ⅰ. 在篝火“幽儿希卡教会”一角有个拟态成雕像的巡礼者NPC，无视他即可。之后和隆道尔的尤利雅对话，其对话内容会发生变化。

Ⅱ. 击败“教皇沙利万”后，再次和祭祀场内的尤利雅对话，对话会再次发生变化。

Ⅲ. 在持有5个“黑暗印记”的前提下，来到亚诺尔隆德前的螺旋楼梯前的隐藏小礼堂，和入口处的巡礼者对话，走到尽头深处后会发生事件。事件触发后离开，再次返回可以在原地获得武器“安里的直剑”。还能在巡礼者的尸体上获得魔术“拟态”。

●杀死巡礼者

Ⅰ. 杀死巡礼者后可以获得魔术“拟态”，之后会跟尤利雅敌对，并不能触发其支线。

Ⅱ. 在BOSS“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”前召唤安里，并战胜BOSS。

Ⅲ. 返回烟熏胡和霍拉斯战斗的地方，会发现敌对状态的安里，击倒她后将不能获得任何东西，此时支线也宣告结束。

逃脱者霍克伍德

1. 在第一次到达祭祀场的时候就可以看到“逃脱者霍克伍德”，和他对话后可以获得肢体动作“失意”和“厚重宝石”。

2. 击倒BOSS“薪王—深渊的监视者”后，和他对话可以获得“法兰戒指”。

3. 之后在妖王庭院和古龙顶端都可以召唤他并肩作战，妖王庭院的召唤地点是在BOSS房间前的地面上，而古龙顶端的召唤点则在篝火“大钟楼”出门后，通往顶峰大路入口的左边（需在敲响大钟触发与“无名之王”的BOSS战前，敲响大钟后召唤点会消失），之后在山顶可以获得“光辉龙体石”。

4. 之后和大本营处的铁匠对话可以得知“逃脱者霍克伍德”想与你决斗，前往当初和“薪王—深渊的监视者”战斗的房间可以遇到“逃脱者霍克伍德”，对战胜利后可以获得“光辉龙头石”，失败的话则会失去“光辉龙体石”（可重复挑战）。

收集部分

本作的收集部分相当庞大，但与成就/奖杯相关只占了其中的一小部分。不过即便如此，数量也是相当庞大。绝大部分收集都是可以在流程中获得，部分需要二周目甚至三周目才能获得，这使得玩家有必要进行多周目游戏。另外一些收集则和NPC的支线相关或者和特定誓约有关，这些就需要玩家注意不要错过支线事件和多联机来刷特定的誓约了。

戒指

日文名称	中文名称	效果	备注
生命の指轮	生命戒指	增加HP上限(1.07倍)	—
生命の指轮+1	生命戒指+1	增加HP上限(1.08倍)	—
生命の指轮+2	生命戒指+2	增加HP上限(1.09倍)	—
生命の指轮+3	生命戒指+3	增加HP上限(1.1倍)	—
太阳の王女の指轮	太阳公主戒指	逐渐恢复HP	—
エストの指轮	原素戒指	提高原素瓶的回复量(1.2倍)	—
エストの灰指轮	原素灰戒指	提高原素灰瓶的回复量(1.2倍)	—
緑化の指轮	绿花戒指	提高精力恢复速度	—
緑化の指轮+1	绿花戒指+1	提高精力恢复速度	—
緑化の指轮+2	绿花戒指+2	提高精力恢复速度	—
ハベルの指轮	哈维尔戒指	增加负重上限	灵魂炼成（离散恶魔的灵魂）
ハベルの指轮+1	哈维尔戒指+1	增加负重上限	—
ハベルの指轮+2	哈维尔戒指+2	增加负重上限	—
宠爱の指轮	宠爱戒指	增加HP、精力与负重上限	—
宠爱の指轮+1	宠爱戒指+1	增加HP、精力与负重上限	—
宠爱の指轮+2	宠爱戒指+2	增加HP、精力与负重上限	—
虏囚の锁	俘虏锁链	增加生命力、持久力与体力，但同时增加所受伤害	灵魂炼成（英雄古达的灵魂）
铁の加护の指轮	钢铁庇护戒指	增加物理伤害减伤率	—
铁の加护の指轮+1	钢铁庇护戒指+1	增加物理伤害减伤率	—
铁の加护の指轮+2	钢铁庇护戒指+2	增加物理伤害减伤率	—
魔力方石の指轮	魔力方石戒指	增加魔法伤害减伤率	—
魔力方石の指轮+1	魔力方石戒指+1	增加魔法伤害减伤率	—
魔力方石の指轮+2	魔力方石戒指+2	增加魔法伤害减伤率	—
炎方石の指轮	火方石戒指	增加火属性伤害减伤率	—
炎方石の指轮+1	火方石戒指+1	增加火属性伤害减伤率	—
炎方石の指轮+2	火方石戒指+2	增加火属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮	雷方石戒指	增加电属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮+1	雷方石戒指+1	增加电属性伤害减伤率	—
雷方石の指轮+2	雷方石戒指+2	增加电属性伤害减伤率	—
闇方石の指轮	暗方石戒指	增加暗属性伤害减伤率	—
闇方石の指轮+1	暗方石戒指+1	增加暗属性伤害减伤率	—
闇方石の指轮+2	暗方石戒指+2	增加暗属性伤害减伤率	—
斑方石の指轮	斑方石戒指	增加火电魔暗伤害减伤率	—
斑方石の指轮+1	斑方石戒指+1	增加火电魔暗伤害减伤率	—
血咬みの指轮	咬血戒指	提高出血耐性(+90)	—
血咬みの指轮+1	咬血戒指+1	提高出血耐性(+150)	—
毒咬みの指轮	咬毒戒指	提高中毒耐性(+90	—
毒咬みの指轮+1	咬毒戒指+1	提高中毒耐性(+150)	—
呪い咬みの指轮	咬咒戒指	提高诅咒耐性(+150)	—
人咬みの指轮	咬人戒指	提高出血、中毒、冷冻、诅咒的耐性(+40)	—
人咬みの指轮+1	咬人戒指+1	提高出血、中毒、冷冻、诅咒的耐性(+60)	—
骑士の指轮	骑士戒指	增加力气(+5)	—
狩人の指轮	猎人戒指	增加技巧(+5)	—
贤者の指轮	贤者戒指	增加智力(+5)	—
祭仪长の指轮	主祭戒指	增加信仰(+5)	一主墓地，祭祀场的侍女会卖
贪欲な金の蛇の指轮	贪婪金蛇戒指	提高发现力(+50)	—
贪欲な金の蛇の指轮+1	贪婪金蛇戒指+1	提高发现力(+75)	—
贪欲な金の蛇の指轮+2	贪婪金蛇戒指+2	提高发现力(+100)	—
贪欲な银の蛇の指轮	贪婪银蛇戒指	增加打倒敌人能获得的魂(+10%)	—
贪欲な银の蛇の指轮+1	贪婪银蛇戒指+1	增加打倒敌人能获得的魂	—
贪欲な银の蛇の指轮+2	贪婪银蛇戒指+2	增加打倒敌人能获得的魂	—
圣女の指轮	圣女戒指	增加记忆槽(+1)	伊莉娜处购买
深みの指轮	幽邃戒指	增加记忆槽(+1)	—
暗月の指轮	暗月戒指	增加记忆槽(+2)	誓约“暗月之剑”等级一的报酬

日文名称	中文名称	效果	备注
幼い竜印の指轮	稚嫩龙徽戒指	提高魔术威力	从NPC彼海姆的欧贝克那购买一定数量的魔术以后赠送
吠える竜印の指轮	狂吼龙徽戒指	大大提高魔术威力	—
大沼の指轮	大沼戒指	提高咒术威力	—
魔女たちの指轮	魔女们的戒指	大大提高咒术威力	—
モーンの指轮	摩恩戒指	提高奇迹威力	—
太阳の长子の指轮	太阳长男戒指	大大提高奇迹威力	—
佇む竜印の指轮	伫立龙徽戒指	延长魔法效果的时间	—
佇む竜印の指轮+1	伫立龙徽戒指+1	延长魔法效果的时间	—
佇む竜印の指轮+2	伫立龙徽戒指+2	延长魔法效果的时间	—
古老の指轮	老者戒指	缩短魔法咏唱的时间	—
古老の指轮+1	老者戒指+1	缩短魔法咏唱的时间	—
古老の指轮+2	老者戒指+2	缩短魔法咏唱的时间	—
宵闇の指冠	幽暗宝冠戒指	减少使用魔法时需要消耗的FP，但也会减少HP	—
狮子の指轮	狮子戒指	提高刺突属性的反击攻击力	—
狼の指轮	狼戒指	提高韧性	誓约“法兰守卫”等级二报酬
狼の指轮+1	狼戒指+1	提高韧性	—
狼の指轮+2	狼戒指+2	提高韧性	—
鹰の指轮	老鹰戒指	提高弓的射程	—
スズメバチの指轮	黄蜂戒指	提高致命一击的攻击力	—
骑士狩りの指轮	猎杀骑士戒指	提高对盾击时的精力攻击力	—
邪眼の指轮	邪眼戒指	打倒敌人时回复HP	“亚斯特拉的安里”支线赠送
邪眼の指轮+1	邪眼戒指+1	打倒敌人时回复HP	—
邪眼の指轮+2	邪眼戒指+2	打倒敌人时回复HP	—
ファランの指轮	法兰戒指	减少战技所需消耗的FP	NPC“逃脱者霍克伍德”赠送
竜鳞の指轮	龙鳞戒指	减轻背后攻击的伤害	—
马脚の指轮	马腿戒指	提高踢的攻击力	帕奇处购买
木目の指轮	木纹戒指	降低装备的损耗速度	将东方人骨灰交给侍女以后可以购买
木目の指轮+1	木纹戒指+1	降低装备的损耗速度	—
木目の指轮+2	木纹戒指+2	降低装备的损耗速度	—
フリンの指轮	弗林戒指	装备重量越少，攻击力越高	—
魔力の奇手の指轮	魔力怪手戒指	提高魔法的攻击力，但会降低减伤率	—
雷の奇手の指轮	雷电怪手戒指	提高雷电的攻击力，但会降低减伤率	—
炎の奇手の指轮	火焰怪手戒指	提高火焰的攻击力，但会降低减伤率	—
闇の奇手の指轮	暗怪手戒指	提高暗属性攻击力，但会降低减伤率	—
赤い涙石の指轮	红泪石戒指	HP大幅减少时，暂时提高攻击力	—
青い涙石の指轮	蓝泪石戒指	HP大幅减少时，暂时提高减伤率	NPC“不死聚落的葛雷瑞特”赠送
ロイドの剑の指轮	洛伊德剑徽戒指	HP最大时，暂时提高攻击力	—
ロイドの盾の指轮	洛伊德盾徽戒指	HP最大时，暂时提高减伤率	将圣骑士骨灰交给侍女以后可以购买
カーサスの乳环	卡萨斯乳白戒指	增加技术(+3)，且翻滚时能隐身	—
カーサスの血环	卡萨斯血环	提升翻滚的性能，但所受伤害也会增加	—
法王の右眼	教宗右眼	连续攻击的次数越多，攻击力越高	—
法王の左眼	教宗左眼	连续攻击时回复HP	灵魂炼成（冷冽谷的波尔多的灵魂）
エルドリッチの赤石	艾尔德利奇红石	使用致命攻击时回复HP	—
エルドリッチの青石	艾尔德利奇蓝石	使用致命攻击时回复FP	—
银猫の指轮	银猫戒指	完全减伤下落伤害，但太高还是会死	薄暮之国的希里丝赠送
静かに眠る竜印の指轮	沉眠龙徽戒指	消去装备者所产生的声音	购买了彼海姆的欧贝克的所有魔法之后赠送
幻肢の指轮	幻肢戒指	在远处能够让装备者隐身	誓约“罗萨莉亚的手指”等级一报酬
暗い伪りの指轮	暗色伪装戒指	显示非游魂的实体	隆道尔的尤利雅贩卖
白い伪りの指轮	白色伪装戒指	显示非游魂的灵体	隆道尔的尤利雅贩卖
化生の指轮	化生戒指	动作会变成相反性别	—
头盖の指轮	头盖骨戒指	更容易吸引敌人	薪王鲁道斯掉落
灾厄の指轮	灾难戒指	受到伤害翻倍	—
犠牲の指轮	牺牲戒指	死亡时不会丢魂，但会失去戒指	—

咒术

日文名称	中文名称	获得方法	备注
火球	火球	咒术师初始/大沼的柯弭库斯处贩卖	—
火の玉	火球弹	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
炸裂火球	炸裂火球	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
混沌の火の玉	混沌火球弹	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
苗床の残滓	温床残渣	炼成	老恶魔王的灵魂
火炎噴流	喷射火焰	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
薙ぎ払う炎	横扫火炎	卡露拉处贩卖	—
炎の嵐	火焰风暴	卡露拉处贩卖	—
混沌の嵐	混沌风暴	卡露拉处贩卖	—
大発火	引燃烈火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
浄火	净化火焰	烟熏湖的遗体	—
罪の炎	罪业火焰	罪人都的遗体	—
毒の雾	毒雾	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
猛毒の雾	猛毒雾	烟熏湖的遗体	—
酸の噴射	喷射酸液	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
激しい発汗	剧烈出汗	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
激しい脂汗	剧烈油汗	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
铁の体	铁身躯	法兰城塞的遗体	—
内なる大力	内在潜力	参照流程部分	—
カーサスの烽火	卡萨斯的烽火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
カーサスの孤炎	卡萨斯的弯火	大沼的柯弭库斯处贩卖	—
ぬくもりの火	温暖的火	誓约“累积者”等级二报酬	—
魅了	魅惑	卡露拉处贩卖	—
岩吐き	吐岩	炼成	离群恶魔的灵魂
黒炎	黑焰	卡露拉处贩卖	—
黒火球	黑火球	卡露拉处贩卖	—
黒蛇	黑蛇	炼成	霸王沃尼尔的灵魂

魔术

日文名称	中文名称	获得方法	备注
ソウルの矢	灵魂箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いソウルの矢	强力灵魂箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ソウルの太矢	灵魂巨箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いソウルの太矢	强力灵魂巨箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの短矢	法兰短箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
强いファランの短矢	强力法兰短箭	从彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの矢雨	法兰箭雨	从彼海姆的欧贝克处购买	—
追尾するソウルの块	追踪灵魂块	从彼海姆的欧贝克处购买	—
追尾するソウルの结晶块	追踪灵魂结晶块	彼海姆的欧贝克处购买	—
降り注ぐ结晶	结晶降雹	炼成	结晶老者的灵魂
ソウルの枪	灵魂枪	彼海姆的欧贝克处购买	—
ソウルの结晶枪	灵魂结晶枪	彼海姆的欧贝克处购买	—
白竜の息	白龙吐息	炼成	妖王欧斯洛耶斯的灵魂
ソウルの奔流	灵魂激流	大书库的隐藏门内的尸体	—
ソウルの大剣	灵魂大剑	击败咒蚀大树后尤艾鲁或彼海姆的欧贝克处购买	—
ファランの速剣	法兰快剑	彼海姆的欧贝克处购买	—
魔力の武器	魔力武器	彼海姆的欧贝克处购买	—
强い魔力の武器	强力魔力武器	法兰城塞的尸体	—
结晶魔力の武器	结晶魔力武器	彼海姆的欧贝克处购买	—
魔力の盾	魔力盾牌	彼海姆的欧贝克处购买	—
强い魔力の盾	强力魔力盾牌	伊鲁修尔的地下牢里牢房中背十字架的敌人掉落	—
隠密	密探	彼海姆的欧贝克处购买	—
音送り	放出声响	彼海姆的欧贝克处购买	—
致死の水银	致死水银	彼海姆的欧贝克处购买	需要古老卷轴
照らす光	光明照耀	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
修理	修理	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
见えない武器	隐形武器	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
见えない体	隐形身躯	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
拟态	拟态	详见NPC安里支线	—
歪んだ光壁	扭曲光壁	彼海姆的欧贝克处购买	需要黄金卷轴
深みのソウル	幽邃灵魂	炼成	幽邃主教群的灵魂
强い深みのソウル	强力幽邃灵魂	誓约“噬神者的守卫”等级一奖励	—
追う者たち	追踪者	卡露拉处获得	—
闇の刃	黑暗刀刃	卡露拉处获得	—

奇迹

日文名称	中文名称	获得方法	备注
回复の施し	略施恢复	侍女处购买	—
回复	恢复	伊莉娜处购买	—
中回复	中等恢复	伊莉娜处购买	—
大回复	大恢复	冷冽谷的遗体	—
太阳の光の愈し	阳光疗愈	炼成	舞娘的灵魂
生命涌き	生命力涌现	伊莉娜处购买	—
光の恵み	光芒恩惠	伊莉娜处购买	—
太阳の光の恵み	阳光滋润	罗萨莉亚的灵魂	—
治愈の涙	治愈眼泪	伊莉娜处购买	—
惜别の涙	惜别眼泪	伊莉娜处购买	—
家路	返回	伊莉娜处购买	—
助言求め	寻找建言	幽邃圣堂	—
固い誓い	金石之誓	誓约“太阳战士”等级一报酬	—
フォース	原力	伊莉娜处购买	—
放つフォース	原力并射	洋葱骑士支线	—
神の怒り	诸神之怒	罪业之都的遗体	—
雷の枪	雷枪	法兰城塞尸体，离散恶魔附近	—
雷の大枪	巨雷枪	誓约“太阳战士”等级二报酬	—
太阳の光の枪	阳光之枪	炼成	诸王的灵魂
雷の杭	雷电柱	烟熏湖中巨大沙虫掉落	—
岚の落雷	风暴落雷	炼成	无名之王的灵魂
天使の光柱	天使光柱	大书库顶层笼子内的遗体	—
武器の祝福	祝福武器	伊莉娜处购买	—
雷の剣	雷电剑	伊鲁修尔的地下牢的遗体	离散恶魔的灵魂
暗月の光の剣	暗月光剑	誓约“暗月之剑”等级二报酬	—
魔力防护	魔力防护	伊莉娜处购买	—
大魔力防护	大魔力防护	古龙顶端的遗体	霸王沃尼尔的灵魂
黒剣	黑剑	伊莉娜处/卡露拉处购买	递交隆多尔点字圣典
沈黙の禁则	沉默禁令	伊莉娜处/卡露拉处购买	递交隆多尔点字圣典
死者の活性	死者活化	伊莉娜处购买	递交洛斯里克点字圣典
赎罪	赎罪	法兰要塞的遗体	
深みの加护	幽邃庇护	伊莉娜处购买	递交深邃点字圣典
蚀み	侵蚀	伊莉娜处购买	递交深邃点字圣典
ドーリスの蚀み	朵丽丝的侵袭	详见流程部分	
生命狩りの镰	猎命镰刀	炼成	艾尔德利奇的灵魂

肢体动作

日文名称	中文名称	获得方法
前を指さす	指向前方	初期
上を指さす	向上指	初期
下を指さす	向下指	初期
手を振る	挥手	初期
手招き	招手	在传火祭祀场与隆道尔的尤艾尔对话
呼びかけ	呼叫	火祭祀场屋顶，鸟窝交换获得（女神的祝福）
歓迎	欢迎	从大沼的柯弭库斯获得
赏赞	称赞	从雷欧纳尔（薪王王座边上的NPC）获得
静かな意志	沉静意志	“亚斯特拉的安里”支线中获得
跳ねる歓喜	开心跳跃	初期
歓喜	喜悦	初期
両手歓喜	高举双手狂喜	洋葱骑士事件获得
エイエイオー	欢呼	与铁匠对话获得
太阳赞美	赞美太阳	在洛斯里克城的太阳祭坛获得
感谢を！	致上谢意！	击败或者被“猎杀骑士卓力格”击败后获得
一礼	鞠躬	初期
丁宁な一礼	郑重道谢	在法兰城塞召唤“海兹尔”，需要给罗莎莉亚献上发青舌头
贵人の一礼	贵族式鞠躬	与“隆道尔的尤利雅”对话
开戦礼	战前鞠躬	召唤“隆德尔的白色影子”，需要有5个“黑暗印记”
不死队の仪礼	不死队的礼仪	与法兰城塞的法兰老狼对话
暗月の誓约礼	暗月誓约鞠躬	详见“薄暮之国的希里丝”支线
剣に誓って	以剑立誓	召唤“黑手的哥德希尔特”
祈り	祈祷	在不死街营救NPC“卡里姆的伊丽娜”的时候选择碰她
隠密	密探	学习一定程度的魔法以后与“威海姆的彼海姆的欧贝克”对话
休息	休息	在篝火休息
へたり込み	失意	与NPC“逃脱者霍克伍德”赠送对话

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施

日文名称	中文名称	获得方法
パッチ座り	帕奇式坐法	在祭祀场与“不屈不饶的帕奇”对话（在他坐下之后）
土下座	下跪	与帕奇的支线中选择“不原谅他”，并且让他“别装傻”即可获得
干杯	干杯	在不死聚落与洋葱骑士的事件
寝る	睡觉	在不死聚落与洋葱骑士的事件
丸くなる	蜷曲	将罗蕾塔的遗骨交给NPC“不死聚落的葛雷瑞特”后，刷新地图以后再次对话即可获得
大の字	伸展四肢	罪业之都的篝火边上
古竜への道	踏上古龙道路	详见流程部分

成就/奖杯攻略

· XOne版

成就总数	1000 点 /43 个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	60 至 70 小时
在线成就	无
最少通关次数	2
有无会错过的成就	有
成就BUG	无
特殊需求	无

· PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
43	26	13	3	1

全奖杯难度	6/10
全奖杯所需时间	60 至 70 小时
在线奖杯	无
至少通关次数	2
有无会错过的奖杯	有
奖杯BUG	无
特殊需求	无

和游戏的实际难度相比，本作的全成就 / 奖杯难度不高，难点集中在了庞大的收集部分上。由于本作的部分收集和 NPC 的支线事件相关，玩家很容易就会永久性错过。因此玩家在游戏的每个阶段（例如击倒 BOSS 后）都需要注意触发相应的支线以免悲剧的发生。另外一些收集则是和誓约有关，玩家需要获得相应数量的誓约道具提升誓约等级才能获得这些收集，这部分所消耗的时间是最巨大的，在网络好且运气不错的前提下可以节省不少的时间，但碍于国内的网络情况以及本作本来就糟糕无比的服务器。对于部分玩家来说，线下刷反而更有效率。最后一部分则是硬性的多周目才会出现的收集，如果有好友帮助的话效率能提高一些（联机后直接把戒指扔在地上），自己动手收集效率也不低就是了。

推荐完美路线

1. 一周目时根据流程攻略尽量搞定收集，全地图搜刮，尽量达成所有支线，其中由于“薄暮之国的希里丝”和“无名指的李奥纳德”中的召唤“黄指头的梅泽尔”是相冲突的（“黄指头的梅泽尔”会在玩家击倒后倒 BOSS“薪王—深渊的监视者”后消失），一周目只能选择一个完成（推荐完成希里丝，送的白猫戒指比较实用而且战斗难度也比后者高）。击败最终 BOSS 后先不要进入下一周目，开始刷各种誓约道具。由于本作需要至少二周目才能全收集（在没有其他玩家协助的情况下），所以也无需纠结一周目达成全结局。一周目推荐利用存档备份的方法完成结局“传火终结”和“火的篡位者”。

2. 二周目查漏补缺，把一周目错过的支线和收集给补齐（例如一些需要 BOSS 魂才能炼成的戒指 / 法术），并收集所有二周目下才会出现的戒指。在二周目开始的时候玩家可以利用在一周目刷誓约道具时刷下的魂来升级，之后应该可以以碾压的姿态速通二周目。

3. 速通三周目，并收集所有三周目才会出现的戒指。

黑暗灵魂 70点/

取得条件 获得所有奖杯/成就。

初始之火的继承者 50点/

取得条件 达成“初始之火的继承者”结局。

传火终结 50点/

取得条件 达成“传火终结”结局。

火的篡位者 50点/

取得条件 达成“火的篡位者”结局。

获得方法 由于按照正常玩法本作全成就/白金需至少二周目通关，因此玩家无需着急全结局。当然，利用备份存档的方法依然可以一周目达成三结局，注意别在击败最终BOSS后立即触发结局即可。

薪王—深渊的监视者 30点/

取得条件 击败“薪王—深渊的监视者”。

薪王—巨人尤姆 30点/

取得条件 击败“薪王—巨人尤姆”。

薪王—吞噬神明的艾尔德利奇 30点/

取得条件 击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”。

薪王—洛斯里克王子 30点/

取得条件 击败“薪王—洛斯里克王子”。

极致武器强化 30点/

取得条件 将任一武器强化到极限。

获得方法 虽然素材各不相同，但所有武器强化到极限都需要用到“楔形石原盘”。一个周目下可以获得多个，因此无需在意，尽管升级自己喜欢的武器即可。

所有的质变强化 30点/

取得条件 完成所有质变强化。

获得方法 本作所有的质变强化为：厚重、锋利、熟练、粗制、结晶、愚人、火焰、混沌、雷电、祝福、幽邃、闇、血、毒、游魂。另外要想执行所有质变，玩家还需要获得四个余火并将其交给大本营处的铁匠：法兰余烬、老者余烬、巨人余烬、罪业余烬，获得地点可以参考流程部分。

所有的魔法 30点/

取得条件 获得所有的魔法。

所有的咒术 30点/

取得条件 获得所有的咒术。

所有的奇迹 30点/

取得条件 获得所有的奇迹。

所有的戒指 30点/

取得条件 获得所有的戒指。

获得方法 详细可参考前文“收集部分”，值得注意的是，一些需要炼成灵魂才能获得的收集，由于一个灵魂只能炼成一次而且在一个周目下只能获得一个，因此在一个周目下是不可能收集齐的。

所有的肢体动作 30点/

取得条件 获得所有的肢体动作。

最高级营火 30点/

取得条件 将营火强化到极限。

获得方法 强化方法为在大本营的篝火处使用道具“不死人遗骨”，最多可以强化到+10，不死人遗骨的位置可以参考前文流程部分。

最高级原素瓶 30点/

取得条件 将原素瓶强化到极限。

获得方法 强化方法为在大本营的铁匠处通过消耗道具“原素碎片”来强化，最多可以强化到15，原素碎片的位置可以参考前文流程部分。

誓约“太阳战士” 15点/

取得条件 找出誓约“太阳战士”。

获得方法 要想获得其誓约道具“太阳徽章”，最简单的方法就是就是挂着“太阳战士”誓约，然后去每个BOSS（推荐后期各种BOSS，特别是“无名之王”之类的棘手BOSS，求助的人会很多）的房间前使用“白标记蜡石”。由于本作的机制问题，因此永远不乏求助的玩家，只要玩家帮助求助者击倒BOSS就能获得一个“太阳徽章”，中途如果玩家或者求助者不幸阵亡则不会获得。虽然存在风险但效率依然比单刷高上不少，真想不开要单刷的玩家可以从篝火“洛斯里克城”出发，击倒大门处的银骑士即可极低几率获得。

玩家需要献上 30 个太阳徽章来达成全收集。

誓约“青教” 15点/
取得条件 找出誓约“青教”。

誓约“青之守护者” 15点/
取得条件 找出誓约“青之守护者”。

誓约“暗月之剑” 15点/
取得条件 找出誓约“暗月之剑”。

获得方法 本作中所有誓约道具的掉率都相当感人，建议玩家在单刷的过程中全程装上“宝箱头”（贪欲者的烙印）和捏硬币，并装备上相应的誓约且保持联网状态。玩家之后需要在相应地点献上相应数量的誓约道具来达成全收集。别忘了洗点并增加自己的运气。

除此之外还有一个比较玄学的要点，那就是单刷时以“十个”为一次间隔（也可以是“五个”甚至是“一个”，只要你不嫌麻烦），每刷十个敌人，只要中途有掉落誓约道具的话，就再刷十个敌人，没有的话就直接保存退出或者利用篝火返回大本营再回来刷。这个行为虽然实际意义不明，但使用了这方法的大部分玩家誓约道具的掉率都高上了不少。

誓约之证可以在篝火“阿诺尔隆德”出发，长长的阶梯上有两个银骑士，不是法师流的玩家可以选择洗点成法师流后用法术速杀，不想用法师流的玩家可以装备法术“隐形身躯”然后背刺他们以达成速杀。

玩家需要献上30个誓约之证来达成全收集。

誓约“罗莎莉亚的指头” 15点/
取得条件 找出誓约“罗莎莉亚的指头”。

获得方法 从篝火点“要塞外围”出发，然后击倒这里出现的两个黑骑士后低几率掉落。不嫌麻烦的玩家还可以把这里的其他敌人一并干掉来刷誓约“法兰守卫”所需的“狼血剑草”。

玩家需要献上10个发青舌头来达成全收集。

誓约“累积者” 15点/
取得条件 找出誓约“累积者”。

获得方法 最简单的方法是找好友联机，利用暗号配对可以相对轻松地达成这一点。然后在篝火点“悬崖下地下室”汇合，玩家A使用“红标记蜡石”，玩家B召唤玩家A，然后玩家B跳崖自杀，A就能获得一个“枷锁脊椎骨”，重复即可轻松达成30个。值得注意的是，玩家A与玩家B之间的等级不要差得太远，要不然可能会配对不上。

单刷的话可以从篝火点“卡萨斯地下墓地”出发，躲过骷髅球后穿过走廊击倒两个红眼的骷髅兵后极低几率掉落。

玩家需要献上30个枷锁脊椎骨来达成全收集。

誓约“法兰守卫” 15点/
取得条件 找出誓约“法兰守卫”。

获得方法 从篝火“要塞遗迹”出发，击倒外面的三个敌人会低几率掉落。由于游戏机制的问题，这个誓约被自然召唤的几率极低，因此推荐单刷。

玩家需要献上30个狼血剑草来达成收集。

誓约“吞噬神明的守护人” 15点/
取得条件 找出誓约“吞噬神明的守护人”。

获得方法 从篝火“吞噬神明的艾尔德利奇”出发，击倒外面穿蓝衣服的主教敌人后掉落。

玩家需要献上10个人心沉淀物来达成全收集。

无主墓地 15点/
取得条件 抵达“无主墓地”。

古龙顶端 15点/
取得条件 抵达“古龙顶端”。

“灰烬审判者”古达 15点/
取得条件 击败“灰烬审判者”古达。

冷冽谷的玻尔多 15点/
取得条件 击败冷冽谷的玻尔多。

咒蚀大树 15点/
取得条件 击败咒蚀大树。

结晶老者 15点/
取得条件 击败结晶老者。

幽邃主教群 15点/
取得条件 击败幽邃主教群。

霸王沃尼尔 15点/
取得条件 击败霸王沃尼尔。

教宗沙力万 15点/
取得条件 击败教宗沙力万。

冷冽谷的舞娘 15点/
取得条件 击败冷冽谷的舞娘。

猎龙铠甲 15点/
取得条件 击败猎龙铠甲。

老恶魔王 15点/
取得条件 击败老恶魔王。

妖王欧斯罗艾斯 15点/
取得条件 击败妖王欧斯罗艾斯。

英雄古达 15点/
取得条件 击败英雄古达。

古老飞龙 15点/
取得条件 击败古老飞龙。

无名王者 15点/
取得条件 击败无名王者。

点燃营火 15点/
取得条件 点燃第一座营火。

得到火的力量 15点/
取得条件 第一次得到火的力量。

距离发售已经有一段时间，《守望先锋》已经成为了一款风靡全球的作品。不过虽然已经有超过 1 千万的玩家投身其中，相信大部分玩家都还在磨炼自己的技艺，或是仍未找到适合自己的英雄。本次的小编就为大家带来本作的全英雄详细攻略以及一些小技巧，希望能够对大家起到帮助的作用。

守望先锋 | Blizzard Entertainment | 主视角射击
多机种
Overwatch | 美版
2016年5月24日 | 在线1~12人 | 对应年龄：13岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元

操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	准星移动
方向键→	方向键→	切换武器
方向键↓	方向键↓	交流菜单
方向键↑	方向键↑	喷漆
方向键←	方向键←	英雄信息
○	B	蹲姿切换
×	A	跳跃

PS4	XOne	功能
□	X	装填弹药
△	Y	终极技能
R2	RT	主武器射击
L2	L2	副武器射击
L1	LB	技能1
R1	RB	技能2
R3	RS	近战
触控板	VIEW	得分面板

游戏画面

①角色头像：头像下方为玩家等级，需要通过不断进行比赛以及比赛中表现优异获得的经验值来提升。每升一级可以获得一个补给箱作为奖励，提升一定等级后，角色头像四周的框会发生变化。

②生命值：角色的生命值上限以及当前生命值，每格为 25 点。可能由三种颜色构成，白色为普通生命值；黄色为护甲，护甲部分带有减伤效果；蓝色为护盾，保持不受伤时会在一定时间内缓慢回复。

③火力全开槽：每当玩家在比赛中为队伍做出贡献，火力全开槽便会增长，这些贡献涉及到玩家行动的方方面面，包括击杀、治疗、目标点攻防等等。攒满后角色会进入火力全开状态，直到被击杀才会解除。如果在比赛中维持长时间的火力全开状态，即可在比赛结束时获得名为“MVP”的杰出卡。

④终极技能槽：显示终极技能充能的百分比，充能完毕后即可进行使用。每个英雄终极技能的充能时间各有不同，除了会随着时间缓慢增长外，英雄的输出以及治疗行动也会为终极技能进行充能。

⑤技能图标：显示可用技能以及冷却状态，开启时变为黄色，冷却中时技能图标上会显示剩余的冷却时间。

⑥武器图标：武器图标旁会显示武器的最大填单数以及目前的残弹量。

⑦准星：玩家的武器准星，能够在设置中更改准星的形状，以及在射击时准星是否会扩散，玩家可以根据习惯进行调整。

⑧比赛信息：显示比赛相关的信息，不同规则下有不同的信息，用于让玩家直观地了解比赛局势的优劣情况以及剩余时间。

游戏模式

本作是一款多人对抗型 FPS，但游戏中也有着不少供玩家娱乐以及练习的模式，每个模式都有着独特的地方，下面就为大家依次介绍。

快速游戏：快速游戏即常规的匹配模式，系统会为玩家快速匹配水平相当的对局。一般来说，如果玩家是与好友开黑的话，匹配到的对手往往也是开黑队伍。两只队伍匹配上后即会随机选择一张地图开始比赛，弱比赛结束后没有人离开，则会继续在该地图进行下一轮比赛，不过攻守方会交换。玩家可以在比赛的中途退出游戏，但不能过于频繁，因为这样会影响经验值的获得率。值得

一提的是，如果玩家进行单人匹配的话，是有机会匹配至一场正在进行但是缺人的比赛中的，此时如果战败的话也会在胜负场的统计中有所记录。

对抗电脑：与其他玩家匹配后一同进行人机对决，玩家可以通过选择难度来调整电脑的实力，分别为简单、中等以及困难三个档次。虽然电脑不会考虑战术因素，但高难度下的枪法十分精准。因此如果玩家想要在实战中练习不够熟悉的英雄的话，对抗电脑是最好的选择。

自定义比赛：完全由玩家掌控的模式，玩家可以与好友或电脑进行自定义对战，能够邀请任意好友作为队友或对手进行游戏。自定义比赛提供了诸多自定义要素可供玩家自行调节，包括了地图、英雄以及各项数值，玩家可以通过更改这些选项来设置出属于自己的游戏规则。

每周乱斗：每周乱斗同样是需要匹配进行的模式，不过该模式下的游戏规则并非标准规则，而是会每周发生变化。发生变化的规则会包括英雄、地图限制，以及各项数值的调整等等，具体的规则信息能够在乱斗信息界面中查看。

训练靶场：训练靶场是一个较为特殊的训练场所，玩家能够在这里找到静止不动、时刻移动以及不断进行攻击的机器人，这些机器人都能作为练习枪法的靶子。在靶场中，玩家能够迅速切换想要练习的英雄，并且选择合适的场地进行射击训练。

地图规则

《守望先锋》的游戏中共有 12 张风格各异的地图可供玩家们游玩，这些地图的获胜规则大致可以分为四种，分别是攻防战、运载目标、占领要点以及攻击 / 护送运载目标，这四种获胜规则的具体说明如下。

攻防战

对应地图：阿努比斯神殿、花村、沃斯卡娅工业区

攻防战的两支队伍会分为进攻方与防守方，进攻方的目标是在限制时间内依次占领地图上的两个目标地点，而防守方则需要阻止进攻方占领这些地点。需要占领的地点往往位于地图的两个不同的位置，只有在进攻方攻下 A 点后，B 点的攻防才会开放。需要占领的地点上会有一个进度条，进度条的三分之一与三分之二处会有两个标记。当占领区域内只有进攻方成员时，进度条便会增长，而当没有攻方成员时进度条又会逐渐降低，但是只会降至上一个标记处。也就是说，进攻方不需要一次性将占领点拿下，而是可以分数次逐步占领。当进攻方占领 A 点后，便会获得数分钟的时间加成，同时地图上的第二个重生点也会开启，方便进攻方更快到达 B 点。

进攻方在准备阶段时无法走出重生点，但防守方可以利用这段时间在地图上进行防守部署。相比进攻方，防守方要做的事相对简单一些，那就是防止进攻方占下所有地点。由于防守地图往往并非只有一个门可以进入，进攻方可能会考虑绕后直接占点。而需要注意的是，当占领地点上同时站有攻守双方的角色时，进度条会停止走动。因此，防守方必须时刻留意占领点的状态，如果点上出现了进攻方成员，便要及时进入占领点防止进度条的进一步增长。

当比赛的限制时间耗尽时，画面上方会出现加时槽，此时只要有进攻方成员在点内，加时槽就不会减少，反之则会迅速减少。因为只有加时槽耗尽后防守方才能获胜，因此当进攻方成员无法进入点内与防守方对抗时，可以考虑在周旋的过程中不断踩进点内刷新加时槽，以赢取时间等待队友的支援。

运载目标

对应地图：监测站直布罗陀、多拉多、66号公路

运载目标即俗称的推车图，比赛双方依然分为进攻方与防守方。进攻方的获胜条件是在限制条件内将车辆中的运载目标护送到指定地点，而防守方则必须阻止车辆到达指定地点。进攻方的出生点在车辆附近，而防守方会在终点附近。当进攻方成员靠近车辆后，车辆便会开始前进，每多一名成员，前进的速度便会得到加快，3 名成员即可让车辆达到最快速度。车辆的前进路线固定，每张地图中都拥有数个检查点，当车辆通过检查点后，限制时间就会得到一定的延长。当进攻方与防守方同时出现在车辆附近时，车辆会停止前进。而如果只有防守方成员时，车辆在一定时间后便会后退，后退速度慢于进攻方一人推车时的速度。该规则下限制时间耗尽时同样会有加时阶段，此时只要有进攻方成员在车辆旁，加时槽就不会减少。车辆是该规则下的重要目标，在车辆旁的角色能够获得生命值回复，还能够将车辆作为掩体。无论是进攻方还是防守方，都不能离车辆太远，并且在确保没有威胁的情况下尽量靠近车辆。

占领要点

对应地图：漓江塔、伊利奥斯、尼泊尔

每张占领要点的地图均分为三张小地图，在比赛的过程中，两只队伍被分为红蓝两方，依次在三张地图中进行比赛，优先取得两个回合胜利的队伍获胜。每张小地图上都有一个需要激活并且占领的要点，待要点解锁后，玩家即可占据要点区域对其进行激活。当只有一方的成员在要点中时，画面上方对应队伍颜色的激活进度条便会增长，进度条增长完毕后，圆圈中央的占领百分比便会开始增长，当百分比达到 99% 后便会进入加时阶段，此时保证另一方的角色不在点内并且等待加时槽耗尽，即可获得一个回合的胜利。需要注意的是，当一支队伍的占领槽处于百分比增长阶段，另一支队伍的成员进入点内也不会使增长停止，此时需要先确保点内没有敌人，并让进度条走一遍，才能使对手的百分比停止增长。本规则下，准备阶段倒计时结束后双方便可向要点进攻，不过要点还需要数十秒才会解锁。此时玩家不要轻易进入点内，在点外与敌人周旋是不错的选择。当占领要点后，最好选用防御性能较好的英雄在店内阻止敌人入侵。

攻击/护送运载目标

对应地图：国王大道、努巴尼、好莱坞

这种类型的地图为攻防战以及运载目标两种规则的混合，进攻方需要先占领运载目标所在区域，再将车辆护送至终点，其他规则并没有什么差别。

心得与注意点

1. 不同于其他 FPS，本作的近战攻击并不能秒杀对手，只能带来 30 点伤害，并且具备 1 秒左右的冷却时间。不过对于部分英雄，可以采取换弹加近战攻击的方式来提高换弹速度。

2. 地图的各个角落中会出现血包，小血包能够回复 150 点生命值，大血包能够回复 250 点。血包的冷却时间不长，但提供的帮助很大，因此熟悉它们的位置十分重要。

3. 全场最佳除了会记录玩家完成连杀或同时击杀的精彩场面，还有三种特殊称号，残血反杀可以获得救世主；高难度的技巧击杀可以获得神枪手；打断敌人的重要技能或终极技能可以获得终结者。

4. 玩家在比赛中如果获得了出色的表现，就有机会在结算时获得杰出卡，此时所有参赛者可以进行点赞，获得 5 个赞的玩家取得史诗称号、10 个赞取得传说称号，两种称号都能带来不菲的经验值奖励。

5. 每名英雄都有着数量众多的可解锁项目，需要开补给箱获得。这些项目只会改变角色的语音、胜利动作或外观，不会影响到实际游戏平衡性。补给箱的获得方式有两种，一种是升级，一种是氪金。

全英雄上手攻略

无论是何种游戏规则，每支队伍都要从 21 名英雄中选出 6 名进行比赛，可以选择与队友或对手重复的英雄进行游戏。这些英雄按照定位被分为了突击型、防御型、重装型以及支援型，正常情况下，一支队伍往往需要由四种不同定位的英雄混搭而成，每种缺一不可。但由于每个英雄的玩法都截然不同，各有优劣，玩家难免会在英雄的选取和使用上心存疑惑。而下面的英雄攻略部分，将会带来全部 21 名英雄的全部解析，希望能够对大家有所帮助。

突击型英雄

突击型英雄的特点为擅长进攻与偷袭，拥有灵活的走位技巧以及高爆发的攻击手段，缺点为血量较少，缺乏防御手段，难以在敌人的围攻中存活。

士兵76

上手难度：★★☆☆☆

简评

士兵 76 对于新手而言十分好上手，其射击手感与普通 FPS 最为接近，FPS 老手可以迅速熟悉。由于拥有 200 的血量，并且拥有快速且高额的回复手段，士兵 76 在突击英雄中生存能力较强，而全自动步枪与榴弹炮也保证了火力，是个无论在输出还是生存上都有着不俗表现的角色。但是由于在各方面都发挥均衡，士兵 76 也就无法在某一方面有突出的表现。

对抗策略

与士兵 76 对抗时，需要留意其是否已经释放过生物力场。千万不要对一名残血的士兵 76 贸然发动突击，因为很可能被其借助生物力场反杀。士兵 76 的终极技能开启时会有明显的语音提示，发动过程中眼睛会闪光，此时应当避免与其进行正面冲突，除非你能保证打出抢枪爆头的高爆发。值得一提的是，士兵 76 的攻击以及大招效果都能被莱因哈特的盾牌阻挡，因此躲在队友盾牌的后面来对付他也是不错的选择。

主武器：重型脉冲步枪

弹药	25	伤害	5~17/发
射速	10发/秒	装填时间	1秒

士兵 76 的重型脉冲步枪为其提供了极为稳定的连续射击手段，连射的射速较高，不过单发子弹的中距离非爆头伤害并不出众。士兵 76 虽然能够依靠高射速的子弹压制敌人，但这样往往不能保证射击的精准度。因此对于高手而言，想要提高士兵 76 的输出能力，就必须要学会利用点射对敌人进行爆头，借助双倍伤害迅速解决掉生命值较低的敌人。

副武器：螺旋飞弹

伤害	120/发（溅射80、自伤40）
冷却时间	8秒

士兵 76 可以从步枪中射出螺旋飞弹，对命中的敌人造成高伤害，并且会对附近的目标造成溅射伤害，溅射伤害能够打到自己。士兵 76 的普通射击与螺旋飞弹配合，往往能够更为高效地杀敌。螺旋飞弹只能装填一发，但在中距离的正面对抗中可以作为先手攻击使用。此外，螺旋飞弹还可以作为助推手段，让士兵 76 实现“火箭跳”。具体的实施方法为跳跃时对垂直或水平方向使用螺旋飞弹，这样就能直接跳上一些正常无法跳上去的高台。

技能1：疾跑

士兵 76 在移动时按下技能 1 所对应的按键即可进入跑动状态，此时移动速度会加快。疾跑没有时间限制，也没有冷却时间，但在疾跑的过程中，不能进行攻击或使用其他技能，一旦使用疾跑便会停止。疾跑的过程中，如果进行跳跃的话，士兵 76 的跳跃距离会得到增加。

技能2：生物力场

持续时间	5秒	冷却时间	15秒
治疗量	40/秒		

该技能在使用后会在角色站立位置放置一个静止不动的回复力场，该力场内的所有友方角色都能获得每秒 35 点的生命值回复，持续时间为 5 秒，而该技能的冷却时间为 15 秒。在所有突击型英雄中，士兵 76 的治疗技能最为简单粗暴，回血速度快而且范围大，能够有效地增加自己和队友的续航能力。

终极技能：战术目镜

持续时间	6秒

士兵 76 的大招简单来说就是自动瞄准，在战术目镜开启后，士兵 76 的弹药会自动得到填充，同时画面中央会出现一个圆形的范围，该范围内的一名敌人会被自动锁定，此时玩家只要开枪即可自动命中敌人。此外，在战术目镜开启时，上弹时间会缩短一半。不过需要注意的是，战术目镜无法同时对多个目标进行锁定，并且会被物理障碍阻挡，比如莱因哈特的盾牌或美的冰墙。战术目镜开启时，射击不会具备爆头判定，因此也享受不到爆头的双倍伤害加成。不过在较远距离对付一些脆皮或残血敌人时，战术目镜依然是不错的收割手段。

猎空

上手难度：★★★☆☆

简评

猎空虽然是封面角色，但想要精通却一点都不简单。凭借技能“闪现”与“闪回”，猎空能够实现在敌人间灵活地走位，高射速的子弹也为其提供了较高的爆发力。不过猎空的生命值只有150点，是个名副其实的脆皮型角色，稍有不慎就有可能被敌人的攻击秒杀。也正因为如此，猎空的玩家必须拥有精准的瞄准技巧，能够在最短的时间内瞄准敌人进行射击。此外，想要用猎空在地图中灵活穿梭，也要对地图有着相当的熟悉程度，否则很容易穿梭到死路之中。

对抗策略

在对抗中，猎空往往会混进敌人后排充当搅屎棍的角色，如果你使用的是火力强劲的英雄，那么就需要勇敢地与其刚正面，让她没有使用技能走位的机会。如果你使用的是行动较为缓慢的肉盾型角色，也可以考虑不与其太过纠缠，毕竟比赛还是要把胜利目标放在第一位。猎空的终极技能在释放后会出现感叹号的提示，此时要看清感叹号的位置尽量远离，但如果不慎被炸弹黏住了的话，那也只能自求多福了。

武器：脉冲双枪

弹药	40	伤害	1.5~6/发
射速	40发/秒	装填时间	1秒

猎空的主武器脉冲双枪的射程较近，但是子弹的射速极快，可以在瞬间全部打出，集中打在一个部位上。每发子弹的伤害为6点，如果全部对准头部打的话，那么就可以在瞬间打出高达480点的成吨伤害。因此，想要让自己的猎空成为合格的突击手的话，必须磨炼自己的爆头能力。当然，即便不进行爆头，猎空的40发子弹也足够秒杀对面的脆皮了。此外，脉冲双枪的上弹时间为1秒，还算比较快的，即使一排子弹没有打死对手，也能够依靠闪现走开准备第二波攻击。

技能1：闪现

冷却时间	3秒/次

闪现可以让猎空实现在水平位置进行瞬移，移动距离为7.5米。每一个闪现都需要几秒的填充时间，但玩家最多可以积攒3个闪现，用于在短时间内连续释放，当玩家释放过3次闪现时下一个闪现正好填充完成的话，玩家即可在短时间内连续释放4次闪现。闪现可以说是猎空用于走位的核心技巧，熟悉地图后善于使用，就能将敌人玩弄于鼓掌之中。不过注意在使用闪现时要多转镜头，以免将自己送进死胡同里。

技能2：闪回

持续时间	1秒
冷却时间	3秒

闪回的技能效果即时间回溯，该技能可以让猎空回到3秒前的状态，包括位置、生命值、弹药都会得到回复，但失去的护甲与护盾则无法得到恢复。闪回不仅能够为猎空提供额外的位移手段，还能够为猎空回复状态，使其的续航能力得到提升。一般情况下，当遭遇较多敌人处于劣势，或击杀敌人准备撤退时，都可以考虑使用闪回技能。由于闪回的冷却时间较长，因此千万不能随意进行使用，以免在危机时刻缺少了保命的手段。

终极技能：脉冲炸弹

伤害	400

猎空的终极技能是向中距离扔出一个会在1秒后爆炸的脉冲炸弹，炸弹会对范围内的目标造成大量伤害，并且也会波及猎空本人。值得一提的是，炸弹带有黏附效果，如果精准扔到敌方角色身上的话，敌人就难逃被炸的命运，用来对付炮台与秩序之光的设置物也是不错的选择。由于脉冲炸弹会对猎空自己造成伤害，因此在释放前一定要留好闪现或闪回，确保在释放大招后能够借助技能及时进行撤离。

法老之鹰

上手难度：★★☆☆☆

简评

在所有突击型英雄中，法老之鹰最擅长进行远距离作战。法老之鹰在按住跳跃键时能够进行缓慢的飞行，主武器拥有高伤害以及足够的射程，法老之鹰能够从高空对远处的敌人实行有效打击。在混战时，法老之鹰往往能够从高处或远处对敌人造成出其不意的伤害。在敌人站位较为紧凑的地图中，法老之鹰往往可以依靠主武器的溅射伤害以及终极技能的AOE伤害对给予敌人成吨的输出。但是在一些不够空旷的地图中，法老之鹰往往不能找到合适的输出点，为队伍带来的输出收益也会少很多。

对抗策略

在远距离与法老之鹰进行对抗显然是不够明智的选择，不过200血的法老之鹰是一个标准的脆皮，很容易被秒杀，在空中时也容易被当成活靶子。推荐用死神、麦克雷等高输出的英雄绕后接近她，被近身的法老之鹰对付起来会简单很多，不过仍要注意躲避其火箭弹。当然，使用狙击手藏在角度刁钻的位置，也可以在不经意间将敌方的法老之鹰直接秒杀。如果法老之鹰在释放大招的话，直接将其击落是最好的解决方案。

武器：火箭发射器

弹药	6	伤害	120/发
射速	1发/秒	装填时间	1秒

作为法老之鹰的主要攻击手段，火箭发射器发射的每发飞弹都具备120点左右的伤害，并且具备80点的溅射伤害，附带一定的击退效果，最大填单数为6发。凭借高伤害与AOE能力，火箭发射器能够对扎堆的敌人造成不错的输出。不过火箭发射器的射速较慢，具备明显的弹道，玩家需要在瞄准时计算好一定的提前量。需要注意的是，火箭弹会对法老之鹰自身造成40点的溅射伤害，靠墙射击时需要注意不要将火箭弹射在墙上误伤自己。

技能1：推进背包

冷却时间	10秒

推进背包可以让法老之鹰瞬间弹射至高空，此时可以长按跳跃键使其处于浮空状态，冷却时间为10秒。在被敌人近身时，利用推进背包飞至空中时不错的逃跑手段。此外，如果玩家选择原地飞空的话，还可以对敌人进行垂直的空中打击。不过需要注意的是，利用推进背包飞至空中后，法老之鹰便缺少了在空中快速移动的手段，很容易被当做活靶子。因此，尽量保证在输出后选择安全的落点回到地面，再寻找时机飞至空中进行下一轮攻击。

技能2：震荡冲击

持续时间 | 5秒

冷却时间 | 12秒

震荡冲击的效果是向瞄准方向发射出小型火箭弹，其伤害可以忽略不计，但带有较强的击退效果，能够将敌人直接弹开。在不慎被肉盾型敌人近身时，震荡冲击是在无法击杀敌人时有效的防御手段，能够用于打乱敌人的节奏，为自己争取逃跑或输出的时间。在一些高台边缘等特殊地形出，震荡冲击还能够直接将敌人推下高台，完成绝妙的地形杀。

终极技能：火箭弹幕

射速 | 30发/秒　持续时间 | 3秒

伤害 | 40/发

法老之鹰的终极技能是朝瞄准方向快速发射大量火箭弹，每发火箭弹的伤害在50点左右，并且射速极快，敌人受到此技能的正面攻击基本没有存活的希望。火箭弹幕的有效范围较大，不过玩家还是需要在发射的过程中调整瞄准方向，以便更为精准地打击移动中的敌人。此外，法老之鹰在释放终极技能时是无法移动的，因此最好选择在制高点进行释放。火箭弹幕如果在敌人扎堆时进行释放的话，很容易就能同时击杀多人，推荐与查莉娅或美的控场型终极技能配合使用。

死神

上手难度：★★☆☆☆

简评

死神是名副其实的近身战与游击战高手，250点生命值使其具备一定的生存能力。主武器在近身战时具备惊人的火力与爆发力，而借助幽灵形态的无敌时间，则可以在与敌人单挑时更好地与敌人周旋，在与没有控制型技能的敌人贴身战斗时，死神无疑能够占据极大的上风。整体而言，死神是极其适合单走与绕后的独行侠，在对付堡垒、炮台以及肉盾型英雄时都有不错的表现，也能轻松抓死狙击手。此外，死神的被动技能灵魂收割，使其能够在击杀敌人或直接在地图上获取用于回复的灵魂，每个灵魂能够带来50点的生命值回复。如果连续击杀敌人的话，就能够获得连续的生命值回复，使其获得极强的续航能力。

对抗策略

想要防范死神，就必须留意好他的位置，在其接近前将其解决是最好的选择。如果不幸被其接近而被迫与其正面对抗的话，需要留意其释放幽灵形态的时间，以免浪费不必要的火力。千万不要用血少的英雄追逐残血的死神，因为他惊人的爆发力可以轻易将你反杀。死神的大招是需要注意的，当听到其释放大招的口号时，需要及时确定其位置并且进行远离，虽然难免会受到波及，单血量较高的角色也有机会脱离被秒杀的危险。

武器：地狱火霰弹枪

弹药 | 8　伤害 | 2~7/颗（1发射击同时射出20颗子弹）

射速 | 2发/秒　装填时间 | 1.5秒

死神的主武器是其除大招及近战外惟一且最主要的输出方式，其射击方式为散弹，实际的射击范围会比准星稍大。霰弹枪一次射出的子弹为20颗，每颗子弹的最大伤害为7点，并会随着距离而降低。因此，需要最大化死神的输出，贴身作战并且保证每一次射击命中的最大化以及伤害最高化是十分重要的。由于是散弹，死神在对敌人上身射击时有几率让一部分子弹获得爆头判定，因此没有必要瞄准头部进行射击，确保全部子弹的命中才是最重要的。死神在装填子弹后最多能够进行8次射击，其填弹速度不算快，可以在填弹时接一次近战攻击来略微缩短填弹时间。此外，可以考虑在填弹动作进行到一半时进入幽灵形态，以便获得最佳的射击时机。

技能1：幽灵形态

持续时间 | 3秒

冷却时间 | 8秒

开启幽灵形态后，死神会进入无敌状态，并且移动速度会加快，不过此时并不能进行除移动和跳跃外的其他行动，持续时间为3秒，冷却时间为8秒。幽灵形态是死神在战斗中的核心技能，能够让死神在遭遇窘境时全身而退，也可以用于躲避敌人的致命攻击，或者为玩家制造合适的输出时机。因此，把握好幽灵形态的使用时机十分重要，在与敌人进行单挑时，往往可以在换弹过程中使用幽灵形态，来赢得极佳的换弹时间。此外，幽灵形态也可以用来解除一些Debuff状态。

技能2：暗影步

准备时间 | 2秒

冷却时间 | 15秒

死神可以借助暗影步完成远距离的瞬间传送，在开启后玩家可以选择传送地点，该地点可以是高台，但无法进行穿墙，技能冷却时间为10秒。选定地点后，死神便会进行传送，不过传送会有实行动画，该动画的过程为2秒,此时死神并不会处于无敌状态，很容易成为靶子。因此，想要在战斗中使用暗影步逃跑是不现实的，但是在游走时，暗影步能够帮助死神移动至平时上不去的高台，帮助死神实现绕后。当然，借助暗影步移动至狙击手或炮台附近以便死神对他们完成击杀也是不错的选择。

终极技能：死亡绽放

持续时间 | 3秒

伤害 | 150/秒、最大600

死亡绽放在释放后死神便会转圈对周围的所有敌人进行攻击，其周围8米范围内的敌人将会同时受到每秒150点左右的伤害，持续时间为3秒左右。在终极技能的释放过程中，死神可以进行极为缓慢的移动，但此时也会成为敌人攻击的目标。但想要让大招的收益最大化，则必须在人堆中使用。因此，推荐玩家在查探好敌人位置后，利用暗影步进入人堆释放大招。此外，如果玩家在与多名敌人周旋的话，也可以考虑利用楼梯或转角等视角死角诱骗敌人，再依靠大招的输出来完成击杀。

源氏

上手难度：★★★★☆

简评

拥有忍者造型的源氏可以说是游戏中最为帅气的英雄，其招式也是如此。源氏拥有极高的机动性，不仅能够爬墙还能够二段跳，并且拥有快速并且附带斩击伤害的位移技能，可以说是游走以及切后排的专家。在作战时，源氏需要尽量拉近与敌人的距离，充分利用飞镖以及近战对敌人造成伤害，并且借助技能闪反弹子弹。即使被人围攻，源氏也可以利用高速的移动及时逃脱。在与敌人保持近距离的情况下，源氏可以依靠飞镖3连迅速接近战攻击再接影来最大化输出，秒杀脆皮不在话下。不过使用源氏必须确保飞镖的射击准确度，否则很容易出现与敌人周旋时间过长也无法将对手杀死的情况。此外，200的生命值以及缺乏回复手段，也让源氏无法拥有较强的续航能力以及抗压能力，对玩家的操作以及失误率要求较高。

对抗策略

从远距离对付源氏是最好的选择，尽量不要使其靠近。对抗源氏首先要留意的就是其闪的释放，源氏在释放闪时身体周围会出现橙黄色的特效，此时需要确保不进行射击，推荐先用近战攻击蹭血。尤其是堡垒等射速较快的角色，一些控制型技能也最好待其释放完闪后再进行使用。源氏释放终极技能后会具备极高的斩击伤害，此时需要与其保持一定的距离，否则即便是重装英雄也很容易被秒杀。

武器：镖

弹药	24	伤害	28/发
射速	3发/秒	装填时间	1秒

虽然源氏的主武器只有一个，但是却拥有两种射击方式。第一种通过主武器射击键使用，源氏会朝瞄准方向连续射出3枚飞镖，每个飞镖都能造成30点左右的伤害。对付一般的脆皮型敌人，需要两轮飞镖再配合近战才能解决，推荐采取飞镖加近战再加飞镖的方式进行攻击，也可以配合影的突进伤害完成击杀。三连射的射速尚可，射程也令人满意，在中距离也能有不错的发挥。

第二种飞镖射击方式需要通过按副武器射击键使用，源氏会朝水平方向同时射出3枚飞镖，每个飞镖的伤害依然为30点左右，不过射程较近，适合同时对付多名敌人、或对残血的脆皮敌人收割时时使用。

技能1：影

伤害	50
冷却时间	8秒

会对冲刺路线上的敌人造成伤害，冲刺距离在15米左右。值得一提的是，当源氏参与击杀敌人时，处于冷却状态的影即可立刻刷新。影是源氏在混战中灵活走位的核心技巧，利用影绕到敌人后方，再用飞镖加近战击杀敌人是每一个源氏玩家都必须掌握的技巧。由于击杀会使影的冷却直接刷新，这使得源氏能够在不断的击杀中获得持续的灵活移动手段。此外，二段跳配合影还可以直接让源氏跳上一些远处的高台。

技能2：闪

持续时间	2秒
冷却时间	8秒

闪是源氏最核心的技巧之一，该技能的开启过程中，源氏能够反弹所有实体子弹，还有角色的攻击型技能，反弹的方向为玩家准星所指的方向，甚至可以直接利用反弹对敌方爆头。需要注意的是，使用闪时无法使用其他攻击和技能，也无法反弹能量武器的攻击，例如温斯顿的镭射枪、查莉娅的能量枪、美的冷冻枪以及秩序之光的能量枪。但是任何技能型子弹都是可以反弹的，这其中也包括了半藏大招射出的箭、麦克雷的闪光弹等等，不过这对玩家开启闪的时机要求较高。

终极技能：斩

伤害	120/刀	持续时间	8秒
攻速	1刀/秒		

源氏在开启终极技能后，其主攻击手段将会变为用剑斩击，每刀的伤害高达120点，两刀足以击杀一名满血的脆皮角色，斩击的距离比普通的近战攻击远不少，属于中距离型攻击方式。斩的持续时间为8秒，在该状态下飞镖将无法使用。在开启斩的状态下，源氏依然可以使用影与闪来配合击杀敌人。如果玩家能够持续击杀并且保持影的冷却不断刷新，便可以在短时间内完成连续的击杀，可以说是爆发能力非常高的终极技能。但是需要注意的是，斩在开启时会有短暂的施法时间，因此需要尽量在不被敌人发现的地方进行开启。

麦克雷

上手难度：★★★☆☆

简评

虽然惨遭补丁削弱，麦克雷的单挑能力有所下降，不过他仍然拥有强力的控场、极高的爆发以及灵活的走位与换弹能力，终极技能也具备爆发力与收割能力。如今利用闪光弹的眩晕配合6连发射击，麦克雷能够近距离击杀一名脆皮敌人，当然也能够配合翻滚换弹进行下一轮输出。即使从远程作战，麦克雷子弹优秀的弹道以及伤害也让其拥有了不错的阵地战能力。当然，麦克雷也有着缺点，那就是续航能力较差，需要依靠治疗以及医疗包对生命值进行补给。

对抗策略

对付麦克雷最好的办法就是从远处解决掉他，当然想要近距离与其对抗也并非没有胜算，尤其是路霸或美这种控制能力较强的英雄，在被麦克雷发现之前抢占先手，也可以让麦克雷的爆发没有发挥之地。麦克雷的大招在发动时会有明显的语音提示，此时找个房子躲起来往往是避免被秒杀的最好方法。

武器：维和者

弹药	6
射速	2发/秒（速射为6发/秒）
伤害	35~70/发（速射为35~45/发）
装填时间	1.5秒

麦克雷的主武器也拥有两种射击方式，第一种为普通射击，每发子弹的伤害最高为 70 点，最低为 35 点，伤害随距离的增加而降低。子弹射出后的弹道较为快速，基本不用计算提前量，中距离时用来爆头射击是比较好的选择。

第二种射击方式为副武器按键对应的速射,在 1 秒内能够射出 6 发子弹，拥有极强的爆发力。6 连射的过程中准星会上移，因此玩家在瞄准时需要压枪，把准星偏向下方。在补丁更新后，速射中每发子弹的最大伤害被限制为 45 点，而且并没有爆头判定，使得 6 连射不再能够秒杀坦克型角色。不过对面脆皮角色而言，速射依然具备很大的威胁，6 连发在近距离全部命中的伤害最大为 270,而在闪光弹的配合下，可以完成对肉盾型英雄的击杀。

技能1：战术翻滚

冷却时间	8秒

战术翻滚能够朝任一方向进行快速翻滚，能够用于躲避敌人的攻击，并且调整位置，或者快速躲向掩体。值得一提的是，战术翻滚能够自动完成弹匣的填装，这对于麦克雷而言无疑是非常强大的帮手。当玩家的六连射没有干掉对手或子弹正好用光时，利用战术翻滚填弹后继续输出往往能够达到扭转战局的效果。

技能2：闪光弹

伤害	25
冷却时间	10秒

麦克雷能够朝准星方向投掷出一枚闪光弹，闪光弹会在极短时间内爆炸，除了能够对敌人造成 25 点左右的伤害外，还能对范围内的敌人造成眩晕效果，眩晕时间大概在 0.7 秒左右。闪光弹通常作为攻击的起手动作，无论是先手还是后手，正面对抗还是偷袭，闪光弹都能起到很好的控制作用，让麦克雷能够安全稳定地对敌人进行输出，或者从敌人面前安全逃跑。

终极技能：神枪手

持续时间	敌人血量/100（秒）
伤害	施法时间*170

麦克雷开启终极技能神枪手后，将会对视野内的最多 3 名敌人进行同时锁定，锁定需要花费数秒的时间，该时间根据敌人的血量来定，每 100 血为 1 秒。当锁定完成后，玩家即可通过射击讲将锁定的敌人秒杀。神枪手状态在进行一次射击后便会消失，不过锁定状态是可以取消的，中途取消能够保留 50% 的终极技能的充能。需要注意的是，麦克雷在释放大招时身上会闪着明显的红光，移动速度也会减慢,并且敌人会收到声音提示。因此，虽然神枪手能够无视距离秒杀敌人，但在释放时依然留意自身所处的位置，以免在释放大招时被人反杀。

防御型英雄

防御型英雄均为适合在比赛中进行防守作战的英雄，他们可以被分为三类，分别是善于远距离作战的狙击手、拥有强火力的炮台或炮台建造者以及拥有强力控场的英雄。这些英雄的血量适中，善于借助地形优势进行被动防御，但在主动进攻方面稍显劣势。

托比昂

上手难度：★☆☆☆☆

简评

对于之前并没有接触过 FPS 类型的新手玩家来说，无需太多射击操作的托比昂是个不错的选择。作为一名依靠炮台进行主要输出的防御型英雄，托比昂在对战中的主要任务就是建造和维护炮台，并以此来提供稳定的火力输出。因其所建造的固定炮台有着自动追踪并射击敌人的特性，所以托比昂经常出现在防守方的队伍之中。总的来说，作为依靠炮台输出且本体输出并不算优秀的托比昂来说，与英雄的操作相比，炮台放置的位置、资源的合理收集显得更为重要。

对抗策略

对抗以炮台作为主要输出但自身只有 200 血量的托比昂，快速地拆掉炮台并将之击杀成了我们对抗他的主要策略。由于炮台在射击时会有一条线指向攻击对象，因此可以通过这条线反向找到炮台的位置。炮台的射程只有 40m，因此一些射程远的英雄在发现炮台之后能够轻易地将之拆毁；炮台在同一时间内只能攻击一名敌人，因此与一名肉盾型角色配合能够稳定地对炮台进行输出。由于托比昂的终极技能“熔火核心”能够给托比昂增加 300 护甲和 100% 的攻击速度，所以即使托比昂没有了炮台也不能对其掉以轻心。

武器1：铆钉枪

弹药	18
射速	2发/秒（散弹为1发/秒）
伤害	70/发（散弹全部命中伤害为60~150）
装填时间	2秒

虽说炮台才是本体，但托比昂本身还是有着一定的输出。他的铆钉枪是一把性能十分不错的武器。主武器射击键是射出一发子弹，伤害 70。由于这种方式打出的子弹的轨迹是抛物线，因此在射击远处的敌人时需要有一定的预判。副武器射击键是近距离打出一把霰弹，全部命中的伤害为 150，每次消耗 3 发弹药。虽然近距离霰弹全中后的伤害不低，但并不意味着托比昂有着近战的资本，脆弱的身板与逃生技能的缺失使得他在与敌人近身战斗时会被轻易地击杀。

武器2：锻造锤

弹药	无限	装填时间	无
伤害	75		

托比昂的锻造锤可以用于升级和修复炮台，在必要时也可以当做武器来近身攻击。用锻造锤连敲 5 下 1 级炮台可以使其升级为 2 级炮台，而当炮台残损时每敲一下可以为其恢复 50 血量。终极技能“熔火核心”可以使锻造锤的敲击速度加速，从而能够快速地升级或修复炮台，且锻造锤的使用无任何冷却。锻造锤也能够作为武器来使用，伤害比普通近战高很多，但攻击距离较近，因此不到万不得已时还是用铆钉枪来进行输出吧。

技能1：部署炮台

炮台生命值	150（1级）、300（2级）、800（3级）
炮台射速	2发/秒（1级）、4发/秒（2级）、5发+4火箭/每秒（3级）
炮台伤害	28/秒（1级）、56/秒（2级）、126/秒（3级）

托比昂可以部署一台自动追踪敌人的自动火炮。炮台刚被放下时是1级初始状态，托比昂可以利用锻造锤的敲击来使得炮台升级，每升一级炮台的血量和伤害都会上升，最高可升至3级。从1级炮台升级为2级炮台需要敲5下,也就是需要花费5秒时间，不过前提是炮台血量已满。如果炮台的血量未满，则需要用锤子对炮台进行维修。3级炮台需要托比昂的终极技能“熔火核心”发动后才能完成。

由于1级与2级炮台的血量并不算高，而且不能获得托比昂的护甲包，因此炮台放置的位置尤为关键。炮台的位置要隐蔽，诸如拐角处、飞行板都是不错的选择；炮台的位置要便于托比昂修理，旁边有掩体，周边有血包当然更好；炮台火力要能够覆盖战场，高点或宽阔地的边界都是不错的选择。由于托比昂的炮台具备自动瞄准功能，这在手动瞄准较为不易的主机版中显得有些不平衡，因此炮台的伤害将在即将到来的补丁中削弱30%，不过由于补丁还没发布，大家赶紧再体验一些依靠炮台成为全场最佳的爽快感吧。

技能2：护甲包

护甲加成	75	冷却时间	无
消耗碎片	50		

护甲包可以给友方英雄增加75点护甲，不能叠加也不能给炮台使用。丢出护甲包会消耗碎片，碎片需要托比昂从死去的敌人、友军、被摧毁的二级炮台处进行收集，收集上限为200点。75点的护甲对于一些脆皮英雄非常重要，诸如猎空这种骚扰型的英雄在多了75点护甲的情况下将会使她的威胁值大大上升。虽然护甲不能叠加，但当自己的护甲被消耗掉时，可以迅速给自己丢个护甲包，以此来使得自己的生存能力上升。

终极技能：熔火核心

持续时间｜6秒

当托比昂开启“熔火核心”后，将会增加300点护甲，且攻击速度、修理和制造炮台的速度都会提升为平时的两倍，此时的托比昂有了与敌人正面交锋的能力。同时，当此技能开启时，如果炮台已经2级，那么它会自动升为3级。而当炮台升至3级后，其血量、射速、伤害都会有大幅度的上升。由于炮台的自动追踪射击特性，使得托比昂的充能速度较快。虽然终极技能会很快的充能完毕，但其持续时间只有12s，所以需要掌握好该技能的开启时间。

堡垒

上手难度：★★☆☆☆

简评

堡垒是防御型英雄中的大热门，拥有200点生命值外加100护甲。作为一名有着三种模式的英雄，堡垒在对战中能够应付多种状况，但以静态防守见长；作为一名有着自我修复能力的英雄，不俗的续航能力使之能够长时间地屹立于战场；作为一名拥有强大火力的英雄，堡垒的机枪与火炮成为了不少玩家的噩梦。堡垒的上手难度低，火力又非常猛，这使得新人也能够轻松地上最佳镜头。但也正是由于其高火力所带来的低移动性，使得堡垒的移动作战能力不强。这位新手的大杀器，老手的固定靶，一直受到了玩家们的广泛热议。

对抗策略

由于哨卫模式下的堡垒拥有惊人的火力，因此在没有任何保护的情况下不要和此时的堡垒进行正面的交锋。同时，也由于其哨卫模式将变成一座固定静止的炮台，且此时堡垒的蓝色核心弱点就暴露在其身后，这使得堡垒一旦被绕后偷袭便很容易被消灭。所以，选择一些移动能力强且能够跨越地形的英雄，能够在绕过堡垒的正面火力之后完成偷袭。堡垒从侦查模式切换到哨卫模式时会有1s的切换时间，此时的堡垒并不会造成任何的威胁，所以在堡垒架起炮台之前将之消灭吧。此外，源氏由于拥有子弹反弹技能，对于射速较快的堡垒来说也是较大的克星。

模式一：侦查模式

弹药	20	伤害	6~20/发
射速	8发/秒	装填时间	2秒

侦查模式下的堡垒可以行走，且侦查模式下的攻击力比哨卫模式略高，但由于弹药少攻速慢，使得侦查模式多用于移动躲避而非攻击。如果在侦查模式下与敌人狭路相逢且敌人本身血量不高，也可以与其正面交锋。反而在这种情况下进行模式的切换，会浪费1秒的攻击时间，且固定静止的哨卫模式容易被敌人绕圈点杀。堡垒在侦查模式下的弱点和其他英雄一样是在头部，而非哨卫模式下的蓝色核心。

模式二：哨卫模式

弹药	200	伤害	4~15/发
射速	35发/秒	装填时间	2秒

拥有强大火力的哨卫模式能够迅速地破掉敌方护盾或者消灭敌人，360度的旋转使得堡垒能在该模式下静态打击任何方向出现的敌人。哨卫模式下的弹药上限为200，且能以极快的射速将子弹倾泻而出，同时几乎没有后坐力，但子弹的伤害随着距离的增加而减少。强大的火力是以堡垒的移动能力为代价的，该模式下的堡垒无法移动，所以在面对一些远距离攻击的敌人时会异常苦手。守卫模式下堡垒的弱点从头部变为了炮台后的蓝色核心，因此要时刻提防那些从背后偷袭的敌人。

技能1：切换模式

此技能的发动可以使堡垒在侦查模式与哨卫模式之间进行切换，以此来适应多变的战场。在进行模式的切换后，弹药将会自动被补满。侦查模式切换为哨卫模式需要1s，哨卫模式切换为侦查模式需要0.5s，均比装填时间要迅速。通过模式间的快速切换能以更快的速度装填子弹。切换模式并没有任何的冷却时间，灵活地进行模式切换能够使得堡垒的威胁值和生存力都大幅上升。

技能2：自我修复

治疗速度	25%/秒
冷却时间	无

堡垒通过自我修复来恢复生命值。修复地持续进行需要持续地按住技能2的对应按键，松开则立即停止修复。堡垒在任何模式下都可以进行自我修复，包括坦克模式，但在自我修复的同时均不能进行其他任何动作。自我修复时每秒会恢复25%的生命值，即在任何情况下都能在4秒内将生命补满。如果在自我修复时受到敌人的攻击，恢复的效果将会被打断，所以即使能在4秒内补满生命值，也不要妄想在顶着敌人攻击的同时进行生命恢复。

终极技能：坦克模式

射速	1发/秒	持续时间	8秒
伤害	205/发		

终极技能的开启将使得堡垒进入坦克模式，在进行移动的同时也能发射出威力强大的火炮。进入坦克模式需要 1s 的切换时间，该模式的持续时间为 8s，结束后将直接切换为侦查模式。火炮的高爆弹药可以对大范围内的敌人造成伤害，其他范围伤害根据与主目标的距离适当减少。火炮的溅射将会对自己的护甲造成 30 点伤害，对生命造成 35 点伤害，因此在自身生命值不高时需注意火炮轰炸的位置。火炮虽然没有弹药限制，但由于坦克模式的持续时有限，因此最多能够射出 8 发，而这恐怖的范围伤害足以让敌人闻风丧胆。进入坦克模式后会增加 150 点的护甲，但已经失去的生命值不会得到回复。

黑百合

上手难度：★★★★☆

简评

黑百合属于防御型英雄中的狙击手，也可以说是游戏中最为标准的狙击型角色。黑百合的生命值只有 200 点，是个脆皮型角色，但其能够借助钩爪快速爬上高台，也可以借助钩爪快速在平台之间转移。黑百合的狙击枪具备极高的伤害，并且射击的射速极高，基本不用考虑弹道问题，保证了极高的射击精准度。当然，如果不幸被敌人接近的话，也可以选择切回步枪模式进行近身战，配合剧毒地雷以及大招的雷达，黑百合能够获得较高的生存能力。黑寡妇的缺点也很明显，那就是缺乏回复手段以及 AOE，比较考验玩家的射击技巧。

对抗策略

对抗黑百合的方法十分简单，那就是找一个不被她发现的路线接近她，或者找个她没法发现的角度将其狙死。当然，你也可以选择与她对狙，前提是你狙得比对面准。当然，最安全的策略还是用突击角色或重装角色与其近身，方法得当的话往往可以将黑百合安全排除。当然，走位也不能太过耿直，更不能擅自追着残血的黑百合跑，因为狙击手的反杀能力往往是不能被小看的。黑百合的狙击伤害遭到削弱，终极技能的充能时间也被延长，一定程度上降低了其对于脆皮的威胁，尤其是禅雅塔这种血量极低的角色。但在高手的操纵下，黑百合依然是一个令人畏惧的角色，非狙击型角色尽量不要尝试在远距离与其正面对抗。

主武器：黑百合之吻

弹药	30
射速	全自动射击为10发/秒、狙击为1发/秒（充能为1.4秒）
伤害	全自动射击为12/发、狙击为12~120/发
装填时间	1.5秒

黑百合的主武器拥有两种射击方式，第一种方式为全自动连射，可以在 1 秒内射对敌人造成 150 血左右的伤害。由于黑百合的总弹数限制以及子弹的伤害较低，连射并不能成为黑百合的主要攻击手段，但在被敌人贴身时，也可以临时作为近距离作战的武器实用。

第二种攻击方式便是黑百合最为常用的狙击，玩家需要按下副武器键开狙击镜，此时狙击镜下方会出现充能条，当充能完毕后，此时狙击的伤害能够最大化至 120 点，不充能进行射击的伤害则基本与普通射击的伤害无差别。需要注意的是，虽然补丁将黑百合的狙击伤害调低，但爆头的伤害加成却是 2.5 倍，因此爆头伤害依然为 300 点，因此练习爆头对于黑百合的玩家来说十分重要。狙击一次消耗 3 颗子弹，充能完毕即可获得最大化的伤害，与距离无关，并且基本不用考虑弹道问题。但在打开狙击镜时，角色以及镜头的移动速度都会相应变慢，因此开镜后的瞄准手感需要单独适应。一般情况下，推荐用黑百合在高处对远处的敌人进行狙击，狙击时推荐充能完毕后瞄准射击，之后再瞬间关闭瞄准镜获得更快的移动速度，调整位置后再度开镜进行下一次狙击。

技能1：抓钩

冷却时间	12秒

抓钩是黑百合的核心位移技能，抓钩可以让黑百合轻易爬上地图中难以到达的高台，包括一些没有其他到达途径的独立平台。虽然该技能的冷却时间较长，但如果玩家没有钩住平台的话，是进入冷却时间的。不过玩家如果钩中后未成功跳上平台，则必须等待技能的冷却时间结束才能再次使用。因此，在使用抓钩前，先确认平台是否能够落脚也是十分重要的。在被敌人发现或接近时，多利用抓钩在平台间转移能够确保黑百合的行踪难以被察觉，确保黑百合狙击的稳定性以及生存能力。此外，如果玩家利用抓钩移动到平台的瞬间进行跳跃的话，能够实现在空中的滑行，此时可以打开瞄准镜进行空中狙击，属于较为实用的高手向技巧。

技能2：蜘蛛诡雷

持续时间	5秒（命中后）	冷却时间	15秒
伤害	15/秒		

黑百合能够向瞄准方向投掷蜘蛛诡雷，投掷的轨道为抛物线，触碰到的敌人会在 5 秒内持续受到伤害，并且会发出咳嗽声，让黑百合能够察觉到他们的位置。当黑百合在一些有后路的平台旁进行狙击时，可以考虑在身后的入口处放置诡雷，以免被敌人偷袭。此外，当玩家利用抓钩逃走时，也可以对追击的敌人扔出诡雷。

终极技能：红外侦测

持续时间	15秒

黑百合的终极技能可以让所有队友观察到敌人的所处位置。当玩家无法观察到任何敌人时，说明队友此时也无法察觉到敌人，此时很有可能遭到偷袭，同时也是黑百合开启终极技能的好时机。开启红外侦测后，我方所有成员即可瞬间对敌人的位置了如指掌，具备极高的团队辅助价值。即便玩家本人没有身处正面战场，也能够通过红外侦测为队友提供额外帮助。需要注意的是，如果红外侦测处于开启状态，那么这段时间能黑百合的终极技能充能槽将无法得到任何充能。

半藏

上手难度：★★★★★

简评

作为源氏哥哥的半藏，同样有着帅气的外型与灵巧的身法，而他那句“竜が私が敌を喰らう”也成为了无数玩家在梦中的呐喊。作为一名中远距离的狙击型英雄，半藏依靠他的弓箭进行攻击。由于箭矢的射速不快且高伤害的箭矢需要蓄力，使得半藏较难在短时间内迅速击杀敌人。并且远距离箭矢的轨迹有一定的偏移，需要进行预判才能造成爆头。虽然半藏能够进行爬墙，但依然缺少快速稳定的逃命技能。远距离狙击对操作的高要求，近身战斗的能力不强，都使得半藏成为了《守望先锋》中上手难度极高的英雄之一。

对抗策略

由于半藏弓箭的射击对操作有一定的要求，所以高机动性的英雄在一定程度上能打乱半藏的射击节奏。莱因哈特和温斯顿在开启护盾后也会使得短时间内输出不高的半藏无从下手。与其他远距离狙击型英雄一样，近身战斗是半藏的短板，所以通过绕后的方式近身半藏后击杀是一个不错的选择。半藏的音能够给半藏提供一定的视野，所以不要通过躲墙角的方式与半藏进行无谓的周旋。在半藏发动其终极技能龙时，会有一段熟悉的语音提示，且由于神龙之魂飞行的速度不快，所以在听到提示后迅速地判定神龙之魂的位置，便能及时地躲避开。

主武器：风

射速	0.5秒拉满	装填时间	无
伤害	29~125/发		

半藏向视野内的目标射出一发箭矢，按住主武器键可以进行拉弓，箭矢的威力随拉弓时间而增加。中距离的箭矢弹道平稳，但远距离的箭矢会受重力影响而下坠，整体弹道呈抛物线。半藏标准的射击准星图标是由三根平行的横线构成，三横线的正中间有三个准星点，玩家们可以根据这三横线与三准星点作为箭矢下坠弹道的参考。与另一位需要蓄力狙击的黑百合相比，半藏的拉弓时间比黑百合的蓄力时间短，弹道不如黑百合稳定。而在不蓄力的情况下，半藏的单发伤害要高于黑百合。因此，在理论的情况半藏的每秒伤害是高于黑百合的，但这仅限于理论。

技能1：音

射速	0.5秒拉满	冷却时间	20秒
伤害	29~125/发		

半藏射出一支带有声呐追踪装置的箭矢，提供一定的探测范围，该范围内的任何敌人都会被标记，使得自己和友方能够直接在地图中透视到敌人的位置。音具有极强的战略性作用，在开场防守方的据点或者地图中的关键位置射出一箭，能够探测出敌方的动向，从而为我方的行动提供了参考依据。音波箭会随着命中的目标移动，因此射在车或者屏障上是个不错的选择。音是附加在普通箭矢上的，射出去的音波箭也会对直接命中的敌人造成伤害。

技能2：散

射速	0.5秒拉满
伤害	初始箭矢为125，分裂箭每支为75
冷却时间	10秒

半藏射出一支箭矢，碰撞到目标后会分裂出 5 支小箭矢，每支箭矢能够反弹 3 次。由于散射箭会爆炸出碎片且碎片会反弹的特性，因此该技能在狭小的房间和通道内能够发挥巨大的作用，往往一个散射箭便能击残甚至击杀敌人。此技能是附加在普通箭矢上的，但分裂出的箭矢没有爆头判定。散射箭非常适合用于对残血的敌人进行补刀，当第一发箭矢命中使敌人残血后，第二发箭矢在面对拼命逃窜的残血敌人是较难命中的，此时有多次攻击判定的散射箭便能帮助我们击杀残血敌人。此外，如果半藏被猎空等近距离突击英雄追击的话，可以向敌人与自身之间的地面释放散，使分裂箭直接全部弹向敌人完成反杀。

终极技能：龙

伤害	150/秒
持续时间	6秒

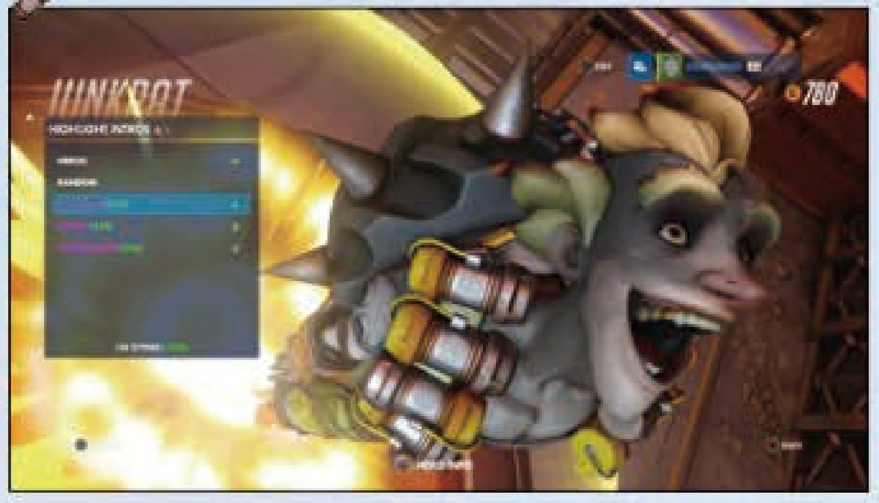
半藏在 1.5 秒的施法之后射出两条向前飞翔的神龙之魂，龙魂能够穿透任何目标（包括敌人、墙壁、护盾、屏障等），并对接触到龙魂的敌人造成高额的持续伤害。神龙之魂刚离弦时为普通的箭矢且属于实弹伤害，因此是可以被 D.Va 的防御矩阵消掉以及被源氏的闪反弹。由于神龙之魂的伤害为高额持续伤害，并非瞬时伤害，所以在发动终极技能之前可先用音波箭探测敌人的位置，在与敌人较近的墙后面射出，出其不意的神龙之魂往往会使得敌人措手不及，从而完成多杀。对于堡垒与炮台这种静态的敌方打击，神龙之魂更有奇效。需要注意的是，箭矢的释放地点与龙魂出现的地点之间有一段距离，因此释放点不能离敌人太近，否则很容易打空。

狂鼠

上手难度：★★★☆☆

简评

狂鼠猥琐的外型以及鬼畜的笑声想必让不少玩家印象深刻，作为守望先锋中的爆破专业户，因其榴弹发射器对射击精度的要求不高但又伤害不俗而广受新手玩家的欢迎。狂鼠虽然定位为防御型，但在攻击方也有不错的表现。由于其独特的抛物线弹道，以及多次弹跳的榴弹，使得狂鼠能够在敌人的视野外对敌人进行轰击。但也因其弹道和子弹的特殊，使得其在高端局中很难快速直接地命中敌人。狭窄的房间和通道是狂鼠的战场，范围伤害与多次弹跳的榴弹使得敌人无处可逃。而狂鼠死亡后送出的临别礼物更是在很多时候强行换掉倒霉的敌人。



狂鼠在被杀死后，会丢下 5 个即将爆炸的手雷。每颗手雷有 60 点伤害，300 血以下的英雄都会被直接换走。由于这个被动技能的存在，在觉得自己快要被敌人击败时，靠近敌人放个陷阱，往往能与敌人同归于尽。而在狭小的空间与多名敌人进行混战时，临别礼物的高威力范围伤害能让狂鼠死得非常光荣。

对抗策略

由于狂鼠榴弹发射器射速不快，且抛物线的弹道难以精确瞄准，因此远距离的攻击狂鼠便成为了不错的对抗策略。而诸如黑百合这类远程狙击型英雄，更是能在狂鼠的榴弹还没有飞到自己身边时就一枪爆头解决狂鼠。狂鼠的伤害输出非常依赖于震荡地雷和捕兽夹的使用，通过自身的走位和位移技能的使用来躲避这些地面上的陷阱，将使得狂鼠的威胁下降。当炸弹轮胎飞奔而来时也不要惊慌失措，100 血的轮胎能较容易地打爆。即使将狂鼠击败也不要掉以轻心，那临别的爆炸手雷是狂鼠最后的幽默，小心地躲开狂鼠尸体旁的手雷吧。

主武器：榴弹发射器

弹药	5	伤害	120/发
射速	1.5发/秒	装填时间	1.5秒

狂鼠的榴弹发射器可以将榴弹射到很远的地方，但不快的射速和抛物线的弹道使得狂鼠难以精确打击远方的敌人。榴弹在命中敌人时会直接爆炸，未命中时会弹跳数次，直到碰到敌人或弹跳 2~3 次后爆炸。榴弹的直接命中伤害为 120 点，爆炸溅射伤害最高为 80 点，榴弹也会对自身造成最高 40 点的伤害。由于其独特的抛物线弹道，使得狂鼠能够站在墙后对另一头的敌人抛射榴弹；又由于榴弹的范围伤害和多次弹跳，使狂鼠在狭窄的空间中变得极具威胁，但在低血量时要小心榴弹炸到自己。

技能1：震荡地雷

伤害	120
冷却时间	8秒

狂鼠将一枚震荡地雷放置在地上，通过副武器键进行引爆，地雷会对敌人造成 120 的范围伤害并将其击飞，地雷的爆炸也能将自己弹到空中。由于放置的地雷敌人也能够看见，并可以将之提前击毁，所以地雷多在与敌人近身战时丢其身旁直接引爆。地雷的击飞特性既能与敌人拉开距离，又能使狂鼠飞到一些高台位置。震荡地雷不会粘在敌人的护盾或者身上。这是一个攻守兼备的技能，既能提供不错的范围伤害并击飞敌人，又能够为自己提供一个跳跃的位移，可以说是狂鼠的核心技能。

技能2：捕兽夹

伤害	80
冷却时间	10秒
持续时间	3秒（命中时）

狂鼠扔出一个巨大的金属陷阱，任何踩到这个陷阱的敌人都会受到 80 点伤害并困住，被困时间长达 3 秒，足以让自己或队友对目标完成击杀。由于捕兽夹和震荡地雷一样能够被敌人看见并提前击毁，所以捕兽夹放置的位置变得非常重要。将捕兽夹放在小房间的出口，或放在拐角口都是不错的选择。在狂鼠与一些高机动性英雄正面对决时，捕兽夹会限制敌人的走位，甚至使得这些高机动性英雄被困在原地无法位移。当敌人被捕兽夹困住时会有相应的图标提示，这为狂鼠提供了敌人的动向。可以把捕兽夹与震荡地雷放在一起，当有敌人被困住时引爆地雷，共计 200 点的伤害能直接击败很多脆皮英雄。

终极技能：炸弹轮胎

狂鼠扔出一个装有摩托引擎的炸弹轮胎，可以手动遥控这个炸弹轮胎的移动并引爆，爆炸后会对范围内的敌人造成巨大伤害。在手控炸弹轮胎的时候，可以通过跳跃键使轮胎跳跃或者翻越墙壁和障碍物。炸弹轮胎虽然有 600 点的范围伤害，但 100 点的生命值很容易被敌人集火射爆，因此通过轮胎能翻墙的特性对敌人进行突然袭击是个不错的选择。炸弹轮胎可以通过手动确认引爆，也会在 10s 后自行爆炸。需要注意的是，炸弹轮胎也会对狂鼠自身造成伤害，并且在控制炸弹轮胎时，狂鼠将处于静止且不能进行任何操作的状态。

美

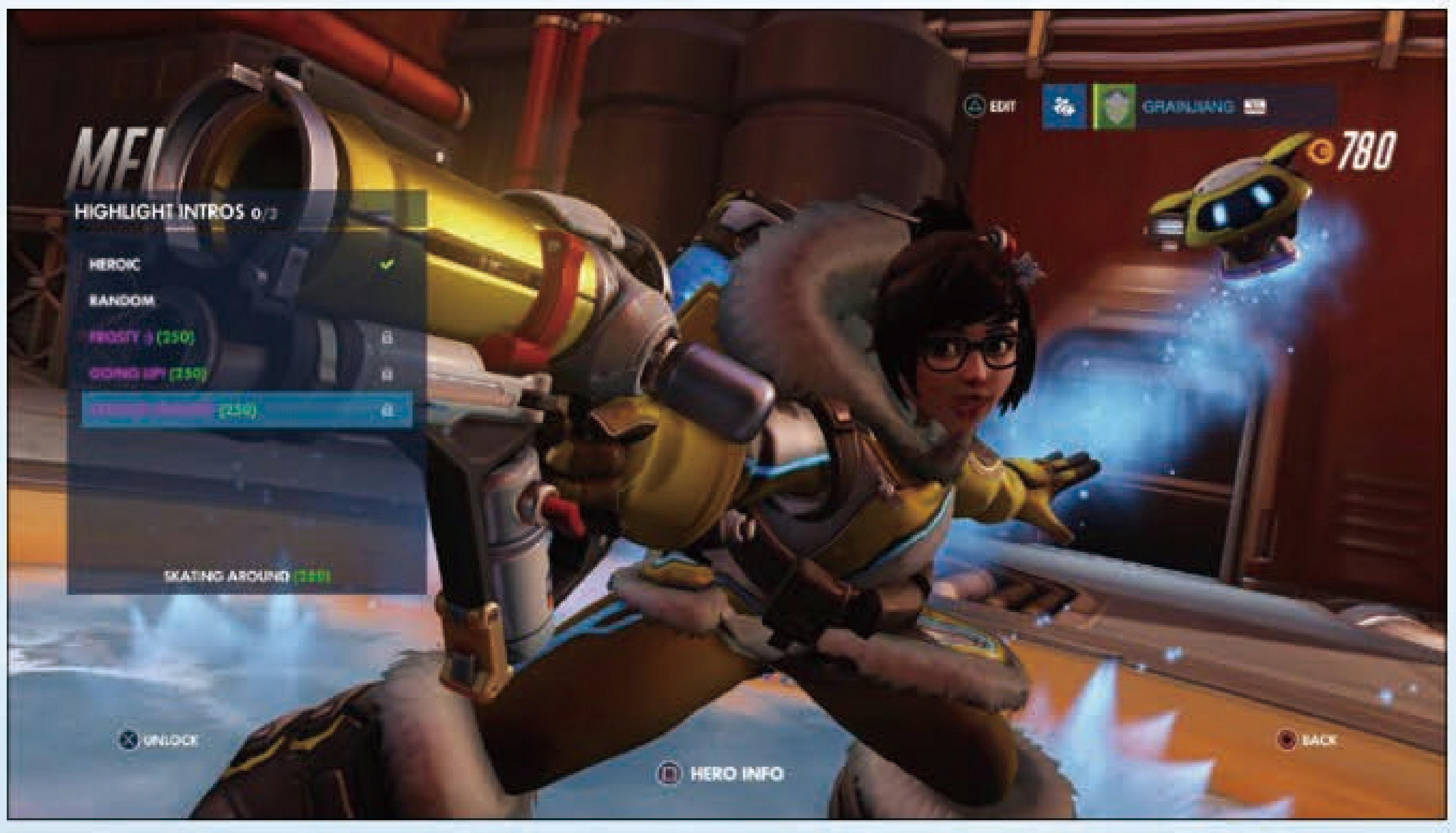
上手难度：★★★☆☆

简评

在众多的防御型英雄中，美式擅长近距离作战的角色，拥有 250 点生命值。武器的冰冻特效以及冰墙为美提供了极强的控场能力，而技能急冻则能够让美躲避致命攻击并且获得回复，可以说是许多突进英雄的噩梦。此外，美的终极技能可以在范围内控制住敌人，如果能与队友配合得当的话，能够让一些高爆发的终极技能轻松命中。美的缺点则是移动较慢，射程较短，冰墙的释放也比较讲究技巧，运用不好有可能会坑到队友。

对抗策略

与美近距离作战是非常不明智的选择，美超强的控场以及回复能力让拥有高爆发的死神在单挑中也难以占据上风。如果你使用的是突击型英雄的话，永远不要追着残血的美跑，因为她的技能完全可以确保她从你的追击中脱身，甚至可以完成反杀。对付美的最好方法就是使用远程角色，狙击手和法老之鹰都能在远处对美造成极大的威胁。



武器：冰霜冲击枪

弹药	200
射速	冰霜喷射为持续喷射、冰凌为1.8发/秒
伤害	冰霜喷射为45/秒、冰凌为22~75/发
装填时间	1.5秒

冰霜冲击枪拥有两种攻击方式，能量上限为 200。主武器按键对应的攻击方式为朝准星前方持续喷出冰雪，每秒消耗 20 点能量，能够对射程范围内的敌人造成每秒 45 点的伤害，如果敌人被持续攻击的话，则会陷入冰冻。被冰冻后的敌人无法进行任何行动，但仍可受到攻击。喷射冰雪的攻击弹道会随着准星的移动而发生弯曲，移动速度越快弯曲越大，可以借助这一特性同时攻击到多名处于不同位置的敌人。

第二种攻击方式为朝瞄准方向发射冰枪，冰枪一次消耗 25 点能量，能够对敌人造成的最大伤害为 75 点，虽然射程较远，但是伤害会随着命中距离的增加而减少，不过稳定的弹道确保了命中率。冰枪拥有爆头判定，在与敌人正面交锋时，先用喷射冰雪将敌人冻住，再用冰枪对敌人进行爆头是常用的连击。

技能1：急冻

治疗量	150
冷却时间	12秒
持续时间	4秒

美使用急冻后能够迅速将自己冻住，此时她会处于无敌状态，并且能够持续回复生命值。急冻是非常实用的保命技能，在遭受持续的爆发伤害或是被敌人追击时，急冻能够确保美的安全，并且为她提供反杀的机会。即便是打阵地战，急冻也是有效的回复手段，提高了美的续航能力。当听到敌人使用终极技能的提示音时，及时使用急冻能够确保小美自身的安全。

技能2：冰墙

持续时间	4.5秒
冷却时间	10秒

美可以在指定的位置释放冰墙，用于阻挡敌人或抵挡火力，但无法造成任何伤害。玩家可以在开启冰墙技能时再次按下按键，以改变冰墙的方向。冰墙在放置后能够持续 4.5 秒，不过也具备自身的血量，中间位置的血量为 670，边缘的血量为 470，因此玩家的输出可以讲冰墙破坏。适时使用冰墙往往还能阻止敌人大招带来的爆发伤害，比如法老之鹰以及麦克雷的大招。当然，玩家也可以选择在一些狭窄的入口处进行释放，用于阻挡来犯的敌人，为自己和队友争取时间。

终极技能：暴雪

伤害	97
持续时间	2秒

美的终极技能是向瞄准方向以抛物线投掷一个圆形装置，装置在落地后就会在一个圆形范围内释放出暴雪，该范围内的敌人会持续受到伤害，并且会变得行动缓慢，直至陷入冰冻状态。暴雪的持续伤害不算高，但是范围很大，强力的控制效果也使其能够与许多英雄的大招相配合，实现对敌人的毁灭性打击。

重装型英雄

重装型英雄拥有高血量以及强大的防御手段，主要的用途是成为队伍的坦克为队友吸收伤害。当然，肉盾并不意味着重装型英雄缺乏伤害，部分重装英雄也具备高输出，有时能够充当对付脆皮的输出型角色使用。

D.Va

上手难度：★★★☆☆

简评

D.Va 的生命值以及续航能力在重装英雄中也算得上佼佼者，机甲状态下拥有 400 点护甲外加 100 点生命值，而在机甲被打爆之后，人形态还拥有 150 点生命值，此时可以通过不断攻击为终极技能充能，之后再度召唤机甲。虽然人形态的生存能力较弱，但如果走位得当，仍可以在短时间内再度坐上机甲。D.Va 的机甲状态拥有高机动性以及极高的伤害承受能力，以至于在攻防战中，不少进攻方玩家选择 5 个 D.Va 的套路迅速占领进攻点。当然，D.Va 也有着明显的缺点，那就是武器伤害偏低，无法为队伍带来有效的输出。此外，作为重装型英雄，缺乏控制型技能也是其弱势之一。

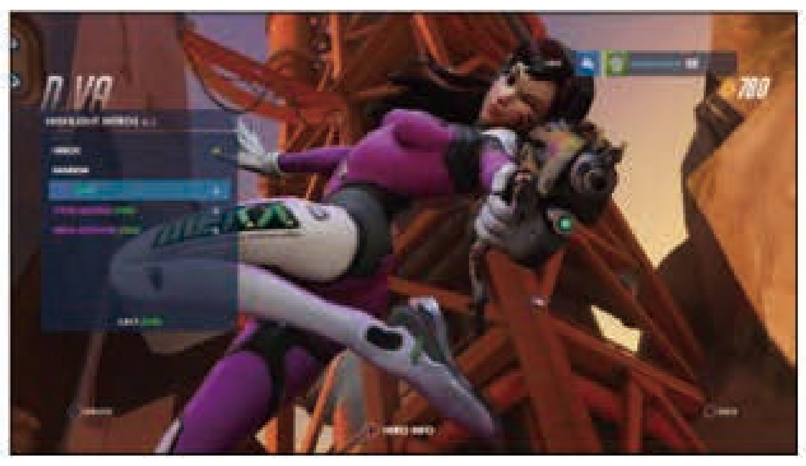
对抗策略

D.Va 虽然生命值较多，但由于输出不足，使其无法拥有秒杀脆皮的爆发。因此，不少突击型英雄对付 D.Va 还是十分简单的。依靠灵活的走位以及较高的输出，D.Va 常常无法获得持续输出的机会，只需留意好 D.Va 的护盾即可。当把机甲打爆后，人形态的 D.Va 也拥有可观的伤害，需要第一时间解决掉，以防其再次坐上机甲。机甲形态的终极技能伤害巨大，但是具备很大的感叹号提示，在看到感叹号时就必须尽量远离机甲，直到感叹号变为黄色才算安全，否则或多或少都会被机甲的自爆伤害波及到。当然，玩家能够借助正对机甲的障碍物挡住冲击波，也能够通过一些角色的护盾来挡住冲击波。此外，冲击波的爆炸方向为水平方向，能够利用高低差来躲避。

机甲武器：聚变机炮

射速	56发/秒	装填时间	无
伤害	0.5~3/发		

聚变机炮的最大特点是弹药无限，持续攻击也不需要进行填弹。虽然每发子弹的攻击力较低，但是射速很快。不过在使用机炮进行攻击时，机甲的移动速度会变得很慢，而且只有在与敌人距离很近时，机炮才能用出令人满意的伤害与命中率。通常情况下需要配合推进器接近敌人，适合对付血量较低或残血的敌人。



机甲技能1：推进器

伤害	25	冷却时间	5秒
持续时间	2秒		

推进器能够让 D.Va 的机甲在 2 秒内获得加速飞行的能力，此时可以通过调整镜头来调整飞行的方向，飞行过程中能够主动取消飞行。推进器能够让 D.Va 拥有快速切入敌人后排以及快速撤退的能力，配合护盾更能提高切入或撤退的成功率。此外，推进飞行状态下也能够对敌人冲撞，并且能够对敌人造成 25 点伤害，可以用来将别人撞出平台完成地形击杀。

机甲技能2：防御矩阵

持续时间	3秒
冷却时间	10秒

防御矩阵在开启后能够阻挡任何来自于正面的实弹攻击。子弹在触碰防御矩阵后即被抵消。相比其他护盾，防御矩阵的优点是没有耐久度且不会被击破，即可以在限制时间内完全防御住攻击，用于挡住狂鼠大招之类的大伤害技能。当然，在面对堡垒等高火力敌人时，利用防御矩阵加推进器能够起到安全、快速地贴近敌人的作用。

机甲终极技能：自毁

释放时间	4秒
伤害	1000

机甲形态下，D.Va 的终极技能可以让机甲自爆，并且自己从机甲中脱出，机甲会在 4 秒内爆炸，并对范围内的敌人造成极高的伤害，伤害会随着距离增加递减，中心部分的伤害为 1000 点，边缘为 160 点左右。机甲的爆炸会对 D.Va 自身造成伤害，正常情况下需要在跳出机甲后迅速远离。在爆炸完成后，D.Va 能够迅速获得一台新的机甲。值得一提的是，如果飞行推进的状态中使用自毁，机甲便会以一定的轨迹朝前飞去，飞行的轨迹由机甲的垂直飞行方向而定，镜头朝上时能够以抛物线的轨迹飞出，这样使用自毁不仅能够让 D.Va 安全脱离，还能让敌人不能轻易察觉到飞来的机甲，属于非常实用的技巧。

驾驶员武器：光枪

弹药	20	伤害	25/发
射速	6.66发/秒	装填时间	1.5秒

驾驶员状态下，D.Va 的攻击手段为手里的光枪，光枪的最大填弹数为 20，拥有较高的射速以及较为稳定的弹道，全部打出的伤害在 300 点左右，还算比较可观。光枪的最大作用是加速积攒驾驶员形态下的终极技能充能，每一下攻击都能为终极技能带来 4% 的充能。因此在驾驶员状态下，必须在不断移动的过程中依靠光枪进行持续输出。

驾驶员终极技能：呼叫机甲

驾驶员状态下的终极技能槽充能完毕后，即可直接呼叫机甲，机甲在登场时会对周围的敌人造成50点伤害，并且附带击退效果，但是在施法时间中时机甲有可能被再次打爆，并不推荐在人堆中进行召唤。

路霸

上手难度：★☆☆☆☆

简评

单从血量上来看，600 点生命值让路霸成为所有重装英雄在正常状态下单纯血量最高的英雄。虽然不具备护甲，也没有任何的防御性技能，但是超强的控制以及极强的回复能力也让路霸能够在脆皮英雄间横行。虽然不适合在正面战场上打对阵战，但路霸能够依靠链钩与散弹枪加近战再加扩散弹的连招配合，在出其不意间秒掉对方的脆皮，拆起炮台来也十分得心应手。

对抗策略

路霸的强大之处来自于其超强的控制技能链钩以及超强的治疗能力，因此在对付路霸时往往需要依靠走位来躲避链钩。路霸的散弹枪在近距离拥有较高的伤害，因此需要注意与其保持一定的距离。虽然路霸奶量惊人，但其在使用恢复技能时无法移动和攻击，很容易被当成活靶子，因此需要尽量在其躲起来之前将其击倒。值得一提的是，路霸的链钩只有在钩住的瞬间能使人硬直，如果玩家选用的是诸如死神之类的英雄，完全可以在被钩住后依靠攻击和技能实现反杀或逃脱。

武器：爆裂枪

弹药	4	伤害	4~9/颗（一次射击分裂25颗子弹）
射速	1发/秒	装填时间	1.5秒

路霸的爆裂枪也拥有两种攻击方式，主武器按键的射击为散弹的直接喷射，一次射击会同时射出 25 颗子弹，射击距离越近威力越大，每颗子弹的伤害最大能够达到 9 点，全中的伤害高达 200 以上，足以将一名脆皮敌人打残。要最大化散弹喷射的输出，必须依靠链钩将敌人拉至最近。当然，在一般情况下进行近距离作战时，也推荐使用散弹喷射来对付敌人。

副武器按键的射击为中距离的散弹攻击，射击后首先会射出一颗具备数 50 点伤害的子弹，子弹在一定距离内会爆裂，爆裂后的子弹数量以及单颗伤害与第一种射击方式相同，不过打点十分不好掌控。中距离散弹射击可以用来作为补刀手段，以及中距离骚扰时使用，但无法作为主要的攻击手段。

技能1：链钩

伤害	30	冷却时间	6秒
持续时间	5秒		

链钩在使用后能够钩住准星所指方向一定距离内的敌人，并且将其拉至路霸身旁，被钩中的敌人会进入短暂的昏迷状态，不过在拉至身边时昏迷一般已经解除，该技能的冷却时间为 6 秒。链钩一般作为一轮攻击的起手使用，作为强力的控制并且能够最大化路霸的输出。此外，链钩还能经常用来打断敌人的施法时间较长的大招，例如麦克雷的大招等等。不过需要注意的是，并不是每名角色都可以随意拉至身边，一些角色拉至身边反而会对路霸造成威胁，诸如死神以及莱因哈特等近战爆发强或者血厚的英雄。

技能2:呼吸器

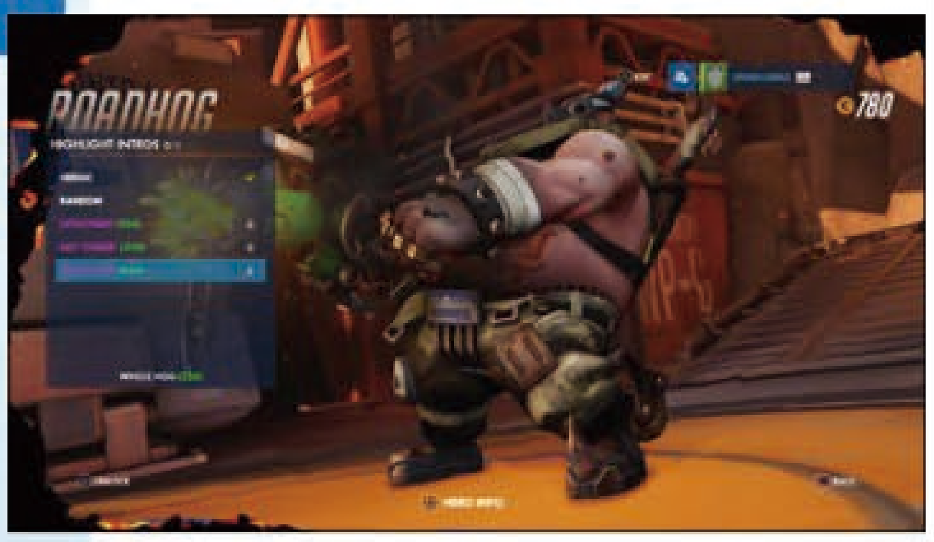
治疗量	300	冷却时间	8秒
持续时间	1秒		

呼吸器在使用后能够让路霸恢复 300 点生命值，可以说是路霸续航以及保命的关键技能，能够让路霸顶着敌人的攻击横行于战场。不过需要注意的是,释放呼吸器会有 1 秒的施法时间，此时路霸无法进行移动，很容易被人打成筛子。因此想要使用呼吸器回复的话，还是先找个安全的地方躲起来比较好。

终极技能：鸡飞狗跳

伤害	2500
持续时间	6秒

路霸的终极技能是在 6 秒内使用散弹枪进行持续连射，每发子弹都会具备击退效果。散弹连射的理论总伤害量很高，不过由于子弹带有击退效果，而且伤害依然与距离有关，子弹的命中率与实际伤害无法得到保证，因此很难将伤害最大化，除非将敌人逼至死角使其无法因为击退产生位移。不过击退效果能够在混战中有效打乱敌人的节奏，运气好的话还能完成地形杀，建议在混战时进行使用，以便获得最大收益。



莱因哈特

上手难度：★★☆☆☆

简评

莱因哈特是一名纯近战型肉盾英雄，其本体拥有 300 点生命值与 200 点护甲，可以说十分耐打。更重要的是，莱因哈特还能张开能量盾为自己以及队友阻挡伤害。莱因哈特的护盾可以说是开路或防守的神器，能够有效吸收敌人的伤害。莱因哈特自身较为笨重，也没有办法打出高输出，不过近战攻击对付敌方的脆皮英雄还是十分不错的。总之，莱茵哈特拥有强大的控场能力，但往往也需要队友进行配合才能发挥作用。

对抗策略

由于莱因哈特主要的工作是为队友承受伤害，因此在团队作战时，并不需要优先对付他。当然，如果你选用的是堡垒的话，也可以选择优先破盾并将其消灭。当然，有些场合玩家也不得不与莱因哈特进行单挑，他的能量盾十分烦人，但无法挡住背后的伤害，可以利用这一点让高输出的角色绕后对付他。

主武器：火箭重锤

射速	1次/秒	装填时间	无
伤害	75		

火箭重锤是莱因哈特的主要攻击手段，莱因哈特会挥舞大锤持续进行攻击，挥舞的频率为 1 秒 1 下，伤害为 75 点。需要注意的是，大锤的攻击判定位于锤尖，因此在攻击时尽量与敌人保持一个身位的距离。此外，大锤的横向挥击范围并不小，混战时往往能够命中多名敌人，在混战中保持不停地挥动，往往能够收获惊喜。

副武器：能量盾

莱因哈特在按住副武器按键时就能张开能量盾，此时莱因哈特的移动速度也会大幅下降，能量盾的耐久度为 2000，能够阻挡所有实弹伤害，但是伤害会使盾的耐久度降低。当莱因哈特放下盾牌时，盾牌的耐久度会在 3 秒后以每秒 225 点的速度进行回复，但此时若再次举盾，盾牌的耐久度回复便会停止。需要注意的是，如果莱因哈特的盾牌耐久度降为 0，盾牌就会被破坏，此时能量盾便需要 5 秒冷却后才能再次使用。因此，在举盾抵挡伤害的同时，有必要时常放下盾牌使其回复耐久度。

技能1：冲锋

伤害	命中50，压扁300
冷却时间	10秒

莱因哈特在使用冲锋后，就会朝着瞄准方向进行直线冲刺，并将命中的第一个敌人一路撞飞，被撞飞的敌人会受到 50 点伤害，并随着莱因哈特一同移动。如果该敌人被撞到墙上的话，则会受到 250 点的额外伤害。在莱因哈特使用冲刺命中第一名敌人后，之后命中的敌人也会受到 50 点伤害，并且会受到一定的击飞效果。此外，冲锋也可以将敌人撞至平台外完成地形杀，不过这样子也很容易让自己和敌人同归于尽。

技能2：烈焰打击

伤害	100
冷却时间	6秒

莱因哈特的烈焰打击是向瞄准方向释放出一条直线冲击波，冲击波会沿着直线前进，并且对命中的敌人造成100点伤害，该技能的冷却时间为6秒。烈焰打击能够穿破护盾，并且不会因为命中敌人而消失，直到被建筑物阻挡。烈焰打击冷却时间不长，虽然伤害不至于秒人，但经常释放不仅可以蹭血，还能加速莱因哈特终极技能槽的充能速度。

终极技能:裂地猛击

伤害	50
持续时间	4秒

莱因哈特的终极技能为在1.5秒的准备动作后猛砸地面，并在瞄准方向前方释放出一个宽度由短至长的锥形裂地波，被命中的敌人将会受到50点伤害，并且进入持续2.5秒的倒地眩晕状态。裂地猛击在使用时会有一个明显的起手动作，不过在砸地后莱因哈特就能继续行动并对眩晕的敌人进行攻击。虽然伤害不高，但是2.5秒的范围眩晕是一个极强的控制，无论是单挑还是混战，都能为自己或队友创造反杀敌人的机会。

查莉娅

上手难度：★★★☆☆

简评

在所有重装英雄中，查莉娅的上手难度是最高的，这主要是由于她拥有利用护盾吸收伤害后增加自身伤害的特殊机制，因此必须把握好自身重上前线的时机，以及与队友配合的紧密度。但实际上，查莉娅是一个既能抗又能打的英雄，本身拥有200血加200护盾，由于护盾在一定时间后会回复，查莉娅就相当于拥有了永久的自我恢复能力，使其至少能够恢复总血量的一半，而在为自己开启护盾后，查莉娅会在2秒内再多出200护盾，相当于拥有了600的总血量。而在护盾吸收了伤害后，武器伤害也会随之增加，使其能在短时间内打出可观的输出。查莉娅属于中近程英雄，移动速度慢、射程过短是她的劣势。

对抗策略

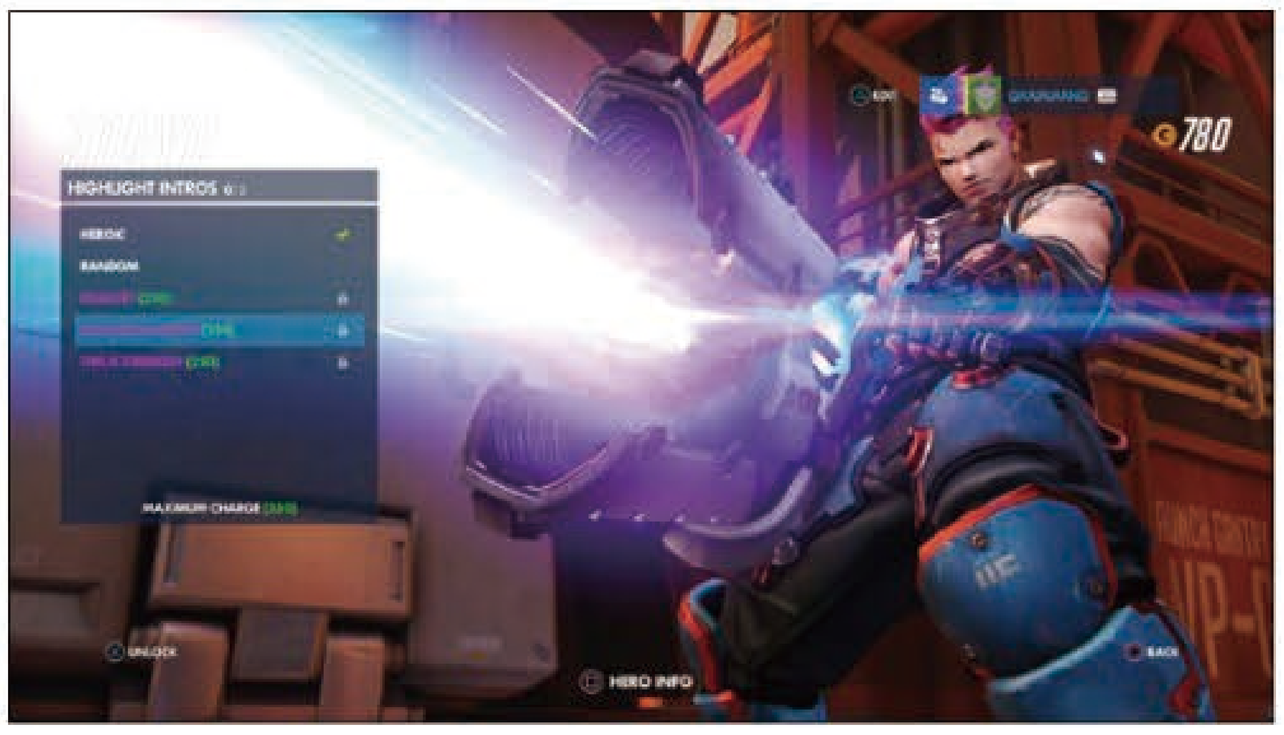
查莉娅的输出建立在护盾吸收的伤害上，因此与其对阵就需要注意她为自己和队友开启的护盾，在护盾开启时尽量不要进行攻击，以躲避为主，否则只会白白浪费输出，反而为敌人增加伤害。由于查莉娅的射程较近，护盾也无法抵挡远处的高火力，因此依靠堡垒、狙击手或法老之鹰等擅长远程作战的英雄来对付她会比较轻松。

武器：粒子炮

弹药	100
射速	光束为持续射击，爆炸粒子为1发/秒
伤害	光束为95~190/秒，爆炸粒子为45~90/发
装填时间	1.5秒

粒子炮的射击方式有两种，主武器按键为向瞄准方向射出短距离的能量光束，对命中的敌人造成持续伤害，无法锁定目标。射线会消耗能量，每秒为20点，能量填充上限为100点。初始状态下，粒子炮每秒伤害较低，而在伤害加成最大化后，每秒的伤害便可以翻倍。不过即使伤害加成达到最大,输出也只能说是中规中矩。因此，为了保证能够最大化输出，玩家需要在射击光束时准星不停移动，保证粒子光束能够时刻对准敌人，这需要玩家多多练习。

副武器的射击方式是以抛物线的形式朝前方射出爆炸粒子，爆炸粒子的水平射程较近，但可以通过类似高射炮的射击方式来提高射程。爆炸粒子的初始伤害为45点，伤害加成最大化后为90点，并且会对命中区域范围内的敌人造成溅射伤害。每发爆炸粒子需要消耗25点能量，查莉娅一次填装最多能够射出4发爆炸粒子。此外，爆炸粒子还能用来进行火箭跳，方法与其他角色一样，同样会对自己造成伤害。



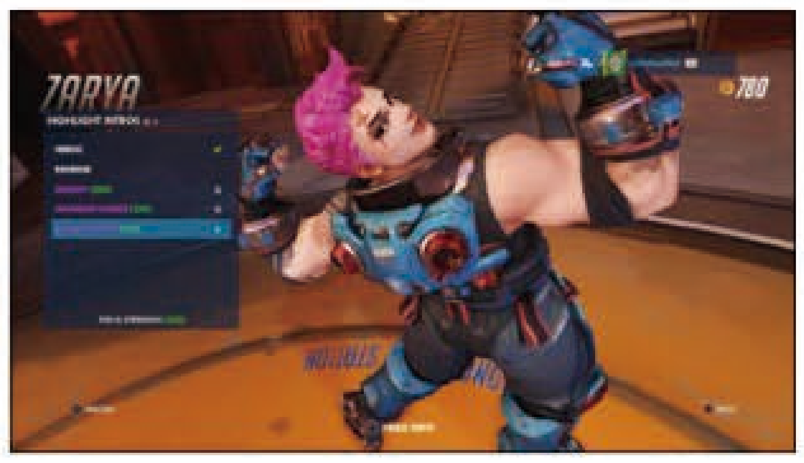
技能1：粒子屏障

持续时间	2秒
冷却时间	10秒

粒子屏障在开启后能够让查莉娅获得额外200点护盾，不过持续时间只有2秒。由于较长的冷却时间以及较短的持续时间，查莉娅的护盾必须在关键时刻开启，以最大化对于伤害的吸收效益。屏障开启时，每吸收5点伤害，便会为查莉娅增加3点伤害，伤害加成会以每秒2点的速度持续减少。因此，保证查莉娅能够依靠屏障持续吸收伤害，才能拥有持续的高输出。

技能2：投射屏障

持续时间	2秒
冷却时间	8秒



投射屏障每次只能对一名被锁定的队友使用，使用后队友将会获得持续时间2秒、能够吸收200点伤害的粒子屏障。与粒子屏障一样，投射屏障为队友吸收的伤害，同样能够为查莉娅带来伤害加成，加成的计算方式与粒子屏障相同。

终极技能：重力喷涌

伤害	22
持续时间	4秒

查莉娅的大招是朝瞄准方向释放出一个重力漩涡，漩涡落地后会对命中的敌人造成22点伤害，可以忽略不计。但是漩涡会将一定范围内的敌人按照一定速度朝中心吸引，属于强力的控场技能。此时，如果能够有半藏、法老之鹰、狂鼠等拥有高伤害AOE大招的英雄配合的话，很容易就能完成对多名敌人的击杀，但是这非常考验队友之间的配合，如果与队友的配合不够密切的话，查莉娅大招的实用性会下降很多。值得一提的是，拥有无敌技能、多段位移或长距离位移的角色，是可以从漩涡的吸引中逃离的，例如死神、猎空。

温斯顿

上手难度：★★☆☆☆

简评

温斯顿是一名适合在正面战场充当肉盾吸引火力的重装型角色，拥有 400 生命值加 100 护甲。借助跳跃技能，温斯顿能够灵活地追击和逃跑，半球型护盾能够为自己和队友抵挡远程伤害，并且不会影响自己的行动，终极技能可以为其提供极强的续航能力。温斯顿的输出并不高，好在是范围伤害，并且无需过于精确的瞄准。温斯顿的缺点是缺乏回复能力，通常情况下，在承受一波伤害后，往往需要寻求治疗，因此需要配上能够治疗的支援型角色。

对抗策略

被温斯顿盯上是一件非常麻烦的事情，因为温斯顿的特斯拉枪是很难躲避的，如果你的伤害不足以干掉温斯顿，建议还是先逃离他的攻击范围。此外，如果玩家所选英雄的爆发足够高的话，选择从其背面进攻也是不错的选择。温斯顿在释放终极技能后的伤害并不高，但血量非常厚，往往会充当搅屎棍的角色，此时将其忽视，优先对付其他敌人往往是最好的选择。

武器:特斯拉枪

弹药	100	伤害	57/秒
射速	持续射击		

特斯拉枪属于中距离的范围型能量武器，能够自动瞄准并攻击范围内的所有敌人，每秒伤消耗 20 能量左右，能量装填上限为 100。特斯拉枪的秒伤虽然看似不高，但是优点是无需精确瞄准，并且能够同时攻击多个目标，还能够穿透护盾，用来对付脆皮还是很不错的。此外，特斯拉枪也是用来对付哨戒炮的场景设置物的神器。

技能1：喷射背包

伤害	50
冷却时间	6秒

温斯顿能够借助喷射背包朝瞄准方向进行一段中距离的高跳，并在落地时对小范围的敌人造成 50 点撞击伤害，该技能的冷却时间为 6 秒。温斯顿的高跳角度能够用镜头来调整，可以用来跳上一些不算太高的平台，使用喷射背包时配合跳跃键能够增加高度与距离。高跳是温斯顿非常重要的位移技能，能够用来逃跑或追击敌人，较短的冷却时间使其能够配合护罩保证温斯顿的生存能力。

技能2：屏障发射器

持续时间	6秒
冷却时间	13秒

屏障发射器是一个半球形护罩，耐久度为 600。屏障的中心为空，敌我英雄都能够自由进出，站在屏障内部时，能够免受屏障外的伤害，同时屏障外的英雄也无法受到来自屏障内部的伤害。如果敌人进入屏障内部，温斯顿能够选择退至屏障外部来躲避敌人的攻击。在占领要点规则的地图中，如果我方队伍能够抢占先机占得要点，那么温斯顿的屏障能够起到很好的防守作用。

终极技能：原始暴怒

攻速	1.8次/秒	持续时间	10秒
伤害	40/次		

原始暴怒可以让温斯顿进入狂暴状态，持续时间为 10 秒。在开启的瞬间能够使温斯顿受到治疗，喷射背包也会即可得到刷新，并且变为拥有 900 点生命值以及 100 点护甲。在终极技能开启的过程中，温斯顿的攻击方式会变为伤害为 40 点并且带有击退效果的近战攻击，此时将无法使用屏障发射器，但是却能够使用喷射背包，喷射背包的冷却时间更是缩短为 2 秒。原始暴怒下的温斯顿虽然输出不足，但是却拥有极高的血量以及灵活的动作，依靠跳跃与近战击退，温斯顿能够把敌人赶出要点，或者将敌人打下平台，是扰乱敌人阵型的绝佳手段。此外，残血的温斯顿也可以考虑用大招来瞬间回复状态，增强持续作战能力。

支援型英雄

支援型角色没有优秀的承受伤害能力以及制造输出的能力，他们的职责往往是为队友提供治疗以及 Buff，帮助队友长时间存活并提高他们的输出能力，行动灵活以及丰富多彩的支援能力是他们的特点。

天使

上手难度：★★☆☆☆

简评

天使的定位非常明确，是一名擅长单体治疗的支援型英雄，拥有 200 点生命值，灵活的位移能力和快速的单体治疗以及 Buff 手段是其特点。在脱离战斗的 3 秒后即可以每秒 25 点的速度恢复生命值，确保天使拥有较强的续航能力。天使时常需要跟随团队中最需要治疗与保护的英雄行动，例如狙击手。当然，也可以选择跟随法老之鹰等高机动的角色。终极技能可以复活阵亡的队友，是逆风翻盘的神器。缺点是输出能力太差，基本无法依靠武器完成击杀。

对抗策略

天使的自身能力确保了其基本无法与其他英雄正面对抗，因此也通常会选择跟随队友行动。不过其惊人的奶量与 Buff 能力，又让人不得不去理会她。在遇到与输出型角色配合的天使时，优先击破天使往往是最佳选择，否则对手的续航能力会高得令人难以想象。如果有敌人天使在场，就必须小心其让队友复活，天使的大招有施法时间，施法时迅速将其打倒能够避免其将队友复活。

武器1：天使之杖

天使之杖没有攻击能力，但是拥有两种支援能力，主攻击键可以能以每秒 50 点的速度为锁定的队友回复 HP，属于快速回复，但回复时按键不能松开。副武器按键对应攻击力提升 Buff，能为锁定的队友提供 30% 的伤害加成，与黑百合等高伤害角色配合，能够提高他们秒杀脆皮的能力。两种支援手段距离相同，不会消耗弹药，也没有冷却时间。

武器2：天使冲击枪

弹药	20	装填时间	1秒
射速	5发/秒		

天使能够通过切换武器按键切换天使冲击枪，这是一把拥有 20 发子弹的手枪，每发子弹的伤害为 20 点，能以较快的速度射出。虽然弹道稳定，但能够输出的伤害十分有限，只能用来对残血的敌人进行补刀。因此在碰到高伤害的敌人时，并不推荐切换天使冲击枪与敌人正面对抗，优先利用守护天使撤离才是明智的选择。

技能1：守护天使

该技能可以让天使飞到一定范围内被锁定的队友身边，飞行的距离大致为天使之杖效果范围的 2 倍。在飞行的过程中能够再次按键进行取消，而在空中时，天使能够通过按住跳跃键降低下落速度，从而保持一定的滞空。守护天使是天使迅速接近队友的方法，也能用来在危机时刻逃跑。值得一提的是，当队友阵亡后，天使能够通过该技能快速飞到亡灵附近，以便释放终极技能让他们复活。

终极技能：重生

天使的终极技能可以让附近阵亡的队友满状态复活，无需选定目标即可释放。重生往往是在混战中扭转战局的神技，但释放过程需要 1 秒，此时天使很容易成为敌人的攻击对象，因此需要把握好大招释放的地点与时机。

卢西奥

上手难度：★★☆☆☆

简评

卢西奥是一名容易上手且拥有极强团队支援能力的英雄，其生命值为 200 点。卢西奥拥有灵活的身手，不仅移动速度较快，还能通过技能提高移动速度。此外，当卢西奥处于墙边时，能够通过长按跳跃键实现在墙面的滑行，使得卢西奥拥有更为灵活的走位技巧，熟悉地图后更是可以用来绕近路。卢西奥的武器弹道稳定，在中距离与近距离能有不错的输出。缺点是群体回复速度较慢，无法在队友被集火时提供有效的支援。

对抗策略

卢西奥移速较快，走位灵活，对付他需要拥有良好的瞄准精度。在与卢西奥近距离作战时，千万不能忽视他的输出以及攻击的击退效果，尽量保证在最短时间内将其解决，否则他可以依靠持续的回复与较快的移动速度对玩家进行风筝。在遭遇卢西奥与其他输出英雄配合的情况时，建议优先解决威胁更高的输出。卢西奥的终极技能可以为范围内的队友提供强力的护盾，此时可以选择先远离这些拥有了护盾的敌人，待大招效果消失后再进攻。

武器：音速扩音器

弹药	20
射速	速射为4颗/秒、重音波为1颗/秒
伤害	速射为16/颗、重音波为25/颗
装填时间	1.25秒

音速扩音器同样具备两种攻击方式，第一种是主武器按键对应的音波四连射，四颗子弹在 1 秒内射出，每发子弹的伤害为 20。四连射的弹道十分稳定，虽然每发子弹的伤害不算高，但在中近距离能有不错的命中率。由于卢西奥行动灵活，因此可以依靠四连射的持续伤害对敌人进行风筝。

第二种攻击方式为副武器按键对应的重音波攻击，这种攻击方式的伤害并不高，但是对敌人有着击退效果。在逃跑时，借助加速以及重音波击退便能轻松摆脱敌人的追击。当然，利用重音波将敌人打下平台完成地形杀也是一种不错的使用方式。

技能1：互换

卢西奥拥有两种音乐风格，这两种风格分别对应两种不同的范围 Buff。玩家的画面中央会有一个当前技能效果的提示，切换至左侧的黄色图标时卢西奥会带有治疗光环，而切换至右侧的绿色图标后卢西奥会带有加速光环，提示中央是目前光环的影响人数。在治疗光环效果下，受光环效果影响的英雄每 2 秒能够回复 25 点生命值；而在加速光环的效果下，受光环效果影响的英雄会获得 20% 的速度加成。卢西奥可以根据队友的状况随时切换 Buff 效果，十分灵活。一般情况下，玩家需要观察队友的生命值状态，状态较好时保持加速，而状态较差时可以切换成治疗。

技能2：强音

持续时间	3秒
冷却时间	12秒

卢西奥可以使用强音来提升当前状态下的 Buff 效果，该技能的冷却时间为 12 秒。在使用强音后，Buff 效果将是未使用前的 4 倍左右。在强音的持续效果中，玩家如果使用互换来切换 Buff 的话，强音的强化效果也会转移至当前 Buff 下。由于技能的冷却时间较长，因此需要在关键时刻进行使用。

终极技能：音障

持续时间	6秒

音障能够为范围内的友方同时提供护盾，护盾值初始为 600，并且会在 5 秒内逐渐降低。卢西奥的护盾不仅可以在双方混战时为全队提供帮助，在使用时机得当的情况下，也能够为队友阻挡一些强力的爆发伤害，例如法老之鹰或半藏的终极技能。

禅雅塔

上手难度：★★★★☆

简评

禅雅塔只有 50 点生命值外加 100 点护盾，但却是支援型英雄中输出能力最强的一个。借助增加伤害的 Debuff 技能，配合较为稳定的弹道，禅雅塔往往拥有秒杀敌方脆皮的能力。不过禅雅塔的 Buff 以及 Debuff 技能需要队友或敌人保持出现在其视野中才能持续生效，一定程度上限制了禅雅塔的行动。此外，禅雅塔的高输出需要其技能配合，这对玩家的操作也是极大的考验。

对抗策略

千万不能因为禅雅塔是支援型英雄便小看了他的输出，在被禅雅塔的Debuff效果命中后，应当第一时间逃离其视野以便解除效果。由于禅雅塔是个不折不扣的脆皮，具备高伤害的重装型角色或狙击手能够成为他的克星。需要注意的是，禅雅塔在释放大招时会使自己与周围队友处于近乎无敌的状态，此时大可不必浪费火力来对付他们。

武器：灭

弹药	20
射速	连射为2.5发/秒、蓄力为0.25~0.91发/秒
伤害	连射为45/发、蓄力为35/发
装填时间	2秒

灭拥有两种攻击方式，主武器按键能够连续射出佛珠，佛珠的弹道较快，射程较远，具备爆头判定。佛珠连射是禅雅塔的主要攻击手段，在配合增加伤害的技能后，单颗佛珠的伤害能够达到90点左右，爆头伤害更高，即使是对付美等中等血量的敌人，禅雅塔也能在较短的时间内完成击杀。

副武器按键为蓄力攻击，按住按键能够让禅雅塔进行佛珠蓄力，之后同时将多颗佛珠射出，最多能够蓄力5颗，需要花费2秒，不过能够在瞬间对敌人造成175点左右的伤害，并且具备爆头判定。即使没有蓄力满5颗，佛珠也能够被射出，但是伤害会有所下降。值得一提的是，虽然蓄力射击一次最多会消耗5颗佛珠，但在仅有一颗佛珠残弹的情况下，禅雅塔也能够完成5颗佛珠的蓄力。

技能1：谐

治疗量	30/秒
持续时间	3秒（离开视野）

禅雅塔能够选定一个友方英雄释放谐，获得谐的英雄将会获得治疗Buff，若该友方角色一直处于禅雅塔的视野内的话，技能效果便能一直持续。谐的效果在未消失前，禅雅塔无法对第二个友方英雄使用谐。若获得谐的英雄离开了禅雅塔的视野，谐的效果便会在数秒后消失。作为一个治疗技能，谐的回血速度并不突出。但如果对一名生存能力较强的英雄使用的话，谐的效果将能一直持续，从而获得最大的收益。

技能2：乱

持续时间	3秒（离开视野）

乱的释放机制与谐相同，但只能对敌方释放，获得了乱的敌方英雄，其受到的伤害会提升50%。若敌人处于禅雅塔的视野中，乱的效果将会一直持续，直至敌人被击倒。在乱的持续过程中，禅雅塔能够随时切换乱的目标，并且这一动作并不会影响其使用佛珠连射的节奏，能够穿插在连射中使用。因此在与敌人对抗时，禅雅塔能够迅速而准确地将乱转移到正在攻击的目标身上，以获得最大化的伤害输出。

终极技能：圣

治疗量	100/秒
持续时间	6秒

禅雅塔在激活终极技能圣后，将会进入无敌状态，此时将无法进行移动以外的其他行动。在圣的持续时间内，禅雅塔自己以及周围的友方英雄将会获得每秒100点生命值的回血Buff。禅雅塔的大招是极为强力的保命以及群体回复技能，在面对敌人的猛烈输出或高爆发伤害时，抓住时机释放圣往往能够使敌人白白浪费火力。

秩序之光

上手难度：★★★☆☆

简评

作为辅助定位的秩序之光，不仅能够为队友提供吸收伤害的护盾，还能为队友提供快速返回战场的传送面板，而其攻击能力同样不俗。静态攻击的哨兵炮虽无法像托比昂的炮台一般攻击远处的敌人，但其数量的众多以及无视护盾的持续伤害，是无数敌人惨死在小房间中的原因。而其本身武器发射出的具有自动追踪效果的短距离电磁能量，与哨兵炮的射线配合更是能造成巨额的伤害。满蓄力的能量球虽然弹速很慢，但高伤害的设定使其在某些情况下也有用武之地。总的来说，作为辅助的秩序之光也有着强悍近战能力。

对抗策略

由于秩序之光能发射出自动追踪敌人的电磁能量，且自身100点的护甲会在未受到攻击的3s后开始逐渐恢复，所以与秩序之光进行长时间的周旋对战是不明智的，应快速将之击杀。秩序之光通常会选择狭窄的房间或者通道来部署自己的哨兵炮，千万不要贸然进入这些房间。而那些能够提供范围伤害的英雄则会对狭窄空间中的秩序之光造成巨大的威胁，同时他们还能轻易地摧毁血量不多的哨兵塔。诸如半藏、黑百合这种拥有探测技能的英雄也能在秩序之光从房间中露头时给予其致命一击。

武器：光子发射器

弹药	100
射速	能量波为持续射击、能量球蓄满力为2.5秒
伤害	能量波为30、60、120/秒，能量球为25~125/发
装填时间	1秒

当按主武器键使用秩序之光的光子发射器时，将会从中射出短距离的电磁能量，该能量将追踪一名附近的敌人并造成持续伤害。在不丢失视野且武器能量没有消耗完之前，电磁能量会一直连接在敌人身上，且攻击力会不断上升，约2.5秒左右会上升到最大值。电磁能量伤害的三个阶段会在其武器上有相应的标志显示，从射出的能量线粗细上也有所反应，且手柄的震动频率也会有逐渐增强。电磁能量的攻击力阶段会持续一定的时间，即用最大攻击力的能量线击败一名敌人后立即连接到另一名敌人，则该敌人会直接受到最大攻击力伤害。当按副武器键使用秩序之光的光子发射器时，将会从中射出一发向前飞行的能量球。发射时按住按键可蓄力，蓄力到最高伤害125需2.5秒。能量球蓄力的时间越长伤害越高，飞行速度越慢；蓄力时间越短伤害越低，飞行速度越快。能量球可以穿透莱因哈特和温斯顿的防护罩，但不能造成爆头伤害。能量球在碰到墙壁或敌人后会消失。

技能1：哨兵炮

弹药	6	冷却时间	10秒
伤害	25/秒		

秩序之光布下迷你炮台，炮台会发射出粒子光线攻击范围内的敌人。单个哨兵炮的攻击力并不高，但多个炮台叠加的攻击力非常惊人。并且炮台的攻击有减速的效果，6个叠加约有60%左右的减速效果。哨兵炮同时只能存在6个，充能上限为3。哨兵炮的攻击距离只有10m，且生命值非常低，打一枪即被打爆，所以如何能在关键位置放下哨兵炮且短时间内不被摧毁，是每一名秩序之光的玩家需要学习与研究的课题。诸如拐角处、天花板、草丛中、运输车上等位置都是不错的选择，总之放在敌人难以预料的位置才给予敌人意想不到的惊喜。

技能2：光子护盾

冷却时间 | 1秒

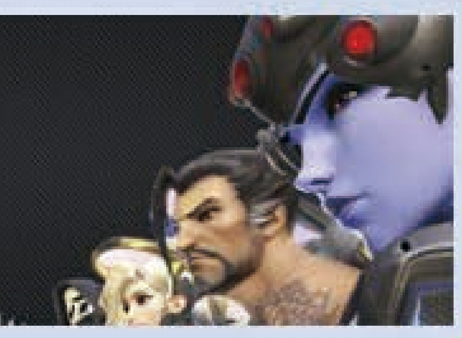
秩序之光用高强度光束保护目标队友，为其提供吸收 25 点伤害的护盾。护盾可对视野范围内的队友使用，释放距离为 20m，无法对自己使用。护盾会在相应队友死亡后消失，且在秩序之光被换下场时也会消失。无法对已经释放过护盾但还没有死亡的队友再次释放，即使他的护盾已经被消耗掉。而那些被消耗掉的护盾会在英雄未受到攻击的 3s 后开始恢复。光子护盾的冷却时间只有 1 秒，且给队友加护盾会增加自己的辅助值，所以一开场便给队友们都加上护盾吧。

终极技能：传送面板

持续时间 | 6次传送

秩序之光可以在队伍的起始位置和她所处的当前位置布下传送面板。队友和自己可以从起始位置的面板单向传送到目标面板。传送面板有着自己的生命值，也可以被敌人破坏，因此传送面板位置的摆放不要太过于暴露。虽然传送面板之间的距离没有限制，但只能够累计使用 6 次（剩余的使用次数会在能量槽旁显示），之后便会消失。在传送面板被布置出来的期间，秩序之光将不再获得终极技能的能量充能。一个好的传送面板能够让己方的攻击和防守都事半功倍，选择一个合适的地点放下传送面板，让队友都重返战场吧。

奖杯/成就攻略



综述

《守望先锋》的奖杯/成就设计十分有趣，但对奖杯/成就党可谓十分不友好。除了一些累计游戏时间或者氪金开补给箱即可解锁的奖杯/成就外，本作为每一名英雄都设计了数个需要达成特殊条件才能解锁的奖杯/成就，并且必须在网络匹配的比赛中完成。这不仅需要考验玩家对于每位英雄的熟悉程度以及操作技术，部分奖杯/成就的解锁更是包含着很高的运气成分。总而言之，本作的白金/全成就有一定难度，并且是一个非常耗时的过程，想要挑战的玩家需要做好十足的心理准备。

XOne版

成就总数	1000 点 /59 个
全成就难度	8/10
全成就所需时间	随机成分过高，无法确定
最少通关次数	无
在线成就	有
有无可能错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
60	53	5	1	1

白金难度	8/10
白金所需时间	随机成分过高，无法确定
最少通关次数	无
在线奖杯	有
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG	无
硬件需要	无

●奖杯/成详解

Overwatch Platinum Trophy -点/白金

取得条件 收集其他所有守望先锋的奖杯

The Friend Zone 20点/铜

取得条件 和一位好友组队进行一场快速或竞技比赛

Centenary 40点/金

取得条件 赢得100场快速或竞技比赛

Level 10 20点/铜

取得条件 达到10级

Level 25 20点/铜

取得条件 达到25级

Level 50 30点/银

取得条件 达到50级

The Path Is Closed 20点/铜

取得条件 在单场快速或竞技比赛中，摧毁“秩序之光”的3块传送面板

Survival Expert 20点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用急救包回复900点生命值且不阵亡

Decorated 20点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中获得50枚赛后奖章

解锁说明 任意的铜牌、银牌、金牌均计入在内，可以在数据统计中查看获得的总枚数。

Blackjack 20点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中获得21张杰出卡

解锁说明 获得即可，并不需要被点赞为史诗或传说。

Decked Out 20点/铜

取得条件 为一位英雄收集50个解锁项目

解锁说明 由于重复的解锁项目会被兑换为金币，想要解锁此奖杯/成就的玩家可以考虑积攒金币，然后一次性买齐一名英雄的解锁项目。当然，如果你不想花费时间的话，也可以直接购买补给包。

Die Die Die... Die 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“死神”的死亡绽放一次消灭4个敌人

Slice and Dice 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“源氏”的斩一次消灭4个敌人

Their Own Worst Enemy 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“源氏”的闪一次消灭2个敌人

Waste Not, Want Not 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“死神”的地狱火霰弹枪单独消灭3个敌人并且不重新装弹

解锁说明 必须单独完成击杀，中途不能有队友参与，难度较高，建议在攻防战或护送运载目标的地图中，多多游击偷袭敌方后排，这样才有取得的机会。

Whoa There! 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“麦克雷”的闪光弹打断敌人的终极技能

解锁说明 建议通过打断路霸等大招持续时间长的角色来解锁。

It's High Noon 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“麦克雷”的神射手一次消灭4个敌人

Death From Above 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“法老之鹰”连续消灭4个敌人且不落地

解锁说明 借助终极技能进行连杀是解锁该成就/奖杯的不错选择。

Clearing the Area 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“法老之鹰”的震荡冲击将一名玩家推到地图以外

Rocket Man 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“士兵：76”的螺旋飞弹一次消灭2个敌人

Target Rich Environment 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“士兵：76”的战术目镜一次消灭4个敌人

Total Recall 15点/铜

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“猎空”的闪回恢复400点生命值且不死亡

Special Delivery 15点/铜

取得条件 在单场快速或竞技比赛中，使用“猎空”的脉冲炸弹黏中4个敌人

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

Triple Threat 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“堡垒”的不同模式各消灭2个敌人且不阵亡

Charge! 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“堡垒”的坦克模式一次消灭4个敌人

Simple Geometry 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“半藏”的散一次消灭2个敌人

The Dragon Is Sated 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“半藏”的；龙一次消灭4个敌人

Mine Like a Steel Trap 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“狂鼠”的震荡地雷将一名敌人推进捕兽夹

解锁说明 可以在引爆炸弹将敌人推至空中时，判断好敌人的落地点并且投掷出捕兽夹，运气好的话敌人便会落入捕兽夹中。

Roadkill 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“狂鼠”的炸弹轮胎一次消灭4个敌人

Ice Blocked 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用美的冰墙一次阻挡1200点伤害

解锁说明 最简单的方法便是阻挡堡垒的机枪扫射。

Cold Snap 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用美同时冰冻4个敌人

Raid Wipe 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“托比昂”的熔火核心一次消灭4个敌人

Armor Up! 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“托比昂”让5名队友身上同时携带护甲包

Did That Sting? 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“黑百合”的剧毒诡雷消灭4个敌人

Smooth as Silk 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“黑百合”在空中开镜爆头消灭一个敌人

解锁说明 需要利用抓钩跳跃，之后在滑行的过程中爆头击杀一名敌人，需要多加练习。

Shot Down 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“D.Va”的防御矩阵一次阻挡1500点伤害

Game Over 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“D.Va”的自毁一次消灭4个敌人

I Am Your Shield 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“莱因哈特”的屏障力场阻挡8000点伤害且不阵亡

Storm, Earth and Fire 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，当一名敌人被“莱因哈特”的裂地猛击击晕时，对其使用烈焰打击和冲锋

解锁说明 推荐优先使用烈焰打击，待烈焰打击命中后再进行冲锋，这也是莱因哈特的常用连招。

Giving You the Hook 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“路霸”的链钩打断一个敌人的终极技能

解锁说明 推荐用来打断死神、麦克雷或法老之鹰的终极技能，这也是一个高手路霸的必修课之一。

Hog Wild 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“路霸”的鸡飞狗跳一次将两个敌人击退到地图以外

解锁说明 部分地图地形缺口较多，比较容易解锁该奖杯/成就，比如漓江塔、尼泊尔中部分地图的争夺区域。

Mine Sweeper 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“温斯顿”的特斯拉炮摧毁10座炮台或陷阱且不阵亡

Anger Management 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用温斯顿的“原始暴怒”一次对6个敌人造成伤害

Power Overwhelming 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使“查莉娅”的武器充能保持在70%以上，持续60秒

The Power of Attraction 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“查莉娅”的重力喷涌一次命中5个敌人

Undying 20点/

取得条件 在快速或竞技比赛中连续消灭20个玩家

解锁说明 推荐使用托比昂来解锁该成就/奖杯，炮台能够简单粗暴地帮助你完成连续击杀。

The Floor Is Lava 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“卢西奥”在滑墙时消灭3个敌人且不阵亡

Supersonic 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“卢西奥”的音障一次阻挡1000点伤害

解锁说明 最快的解锁方式是用来抵挡D.Va的终极技能，虽然开启后依然有可能被炸死，但起码奖杯/成就是妥妥到手了。

Group Health Plan 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“天使”为5名玩家恢复200点生命值且不阵亡

Huge Rez 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“天使”的重生一次复活4名玩家

The Car Wash 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使“秩序之光”同时用7条光束击中一个敌人

解锁说明 由于哨戒炮最多只能设置6个，这需要在6门哨戒炮同时命中敌人时，玩家也在用光束对敌人进行攻击。

Huge Success 15点/

取得条件 在单场快速或竞技比赛中，使用“秩序之光”的传送面板传送20名玩家

Rapid Discord 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“禅亚塔”的乱在6秒内消灭或助攻消灭4个敌人

The Iris Embraces You 15点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，使用“禅亚塔”的圣一次恢复1500点生命值

Lockdown 20点/

取得条件 在快速或竞技比赛的占领模式中，防守成功并且不失去第一处目标点

Double Cap 20点/

取得条件 在单场快速或竞技比赛的占领模式中，占领两处目标点且不阵亡

Escort Duty 20点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，将运载目标推行100米且不离开运载目标

Can't Touch This 20点/

取得条件 在快速或竞技比赛中，阻止进攻方接触运载目标，持续1分钟

Shutout 20点/

取得条件 在快速或竞技比赛的控制模式中，不让敌人占领任何目标点

World Traveler 20点/

取得条件 在12张不同地图上各获得一次快速或竞技比赛胜利

时代变迁，随着 FPS 游戏玩法的发展，现今许多玩家可能都已经忘记了当年主视角射击游戏的韵味。然而，同样老牌的以开发射击游戏闻名的 id software 工作室，却始终在尝试延续着这种古典主视角射击游戏的传承。目前，主机平台上由 id software 打造的 FPS 系列，最为出名的有《德军总部》和《毁灭战士》两大系列。这两个系列作为从早年游戏历史中一直存活至今的经典品牌，自然有着可以吸引玩家的内在。今次，没有添加任何副标题和序号的《毁灭战士》在五月和大家见面，象征着系列重启的本作，在唤醒玩家对老牌射击游戏狂热的同时，也展现出了全新的游戏表现。游戏风格上一改前作昏暗恐怖的整体风格，虽然画面依旧算不得鲜亮，但至少给了玩家一个较为舒适的环境来屠杀恶魔。焕然一新的游戏音乐，搭配高速的游戏节奏，本作绝对算是一款好的游戏作品。

文 简子君　美编 Juxi

毁灭战士		Bethesda	主视角射击
多机种	DOOM		美版
	2016年5月13日	本地1人、在线2~12人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：468港币		

角色介绍

萨缪尔·海登

海登出生在一个有权有势的名门望族之中，少年时的海登展现出了惊人的智慧，轻松获取到了牛津大学理论物理的学位，同时在热力学、电磁理论以及核子科学等领域都有着出色的成绩。这位年纪轻轻的天才，不仅在学术上有着极高的成就，同时他还创立了以自己为名的慈善机构，致力于资助大学科学计划、青年科学家等人才。随后，海登被火星科研机构 UAC 招募，并将他聘用为总监。进入 UAC 后，海登在建造亚金塔的过程中被诊断出癌症。临死前，海登对自己的身体进行了激进的尝试，他将自己的记忆和知识输入进了一个机械大脑中，并化身为一个高达三米的机械体。变相获得了永生的海登，已经在这个世界上生活了 130 多年，即便已经为了自己的目标奋斗了多年，海登对于亚金科技的执念依旧不曾衰减。

奥莉薇雅·皮尔斯

奥莉薇雅在 UAC 中负责领导亚金设施的生化研究，她很早就在史特拉斯堡取得了生化机械与遗传学的一级荣誉学位，之后跟随海登来到火星工作。在进入亚金设施数月后，奥莉薇雅被诊断出严重的脊椎侧弯。在面临瘫痪时，奥莉薇雅选择了进行实验性质的合金接合程序。手术后奥莉薇雅被安装上了钛金外骨骼，得以继续保持行走和站立。不过外骨骼的植入，每时每刻都会让她产生巨大的痛苦。而为了保持思路的清晰，奥莉薇雅始终拒绝服用镇痛药物。虽然玩家看到的奥莉薇雅疯狂切不可理喻，但在加入 UAC 之前，她也有着自己的信仰并向往自由。作为旅行家的她，还曾为世界医疗机构服务两年，在战乱国家提供医疗支援。作为教徒的她，还在南美洲从事过传教工作，她自己还称这一举动为“充满灵性但不正经的朝圣”

©2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.

蜘蛛首脑

在第一次拉萨路计划围捕行动中，一名研究员找到了一本小型纲要，这个小手册中提到了蜘蛛女帝这个鲜为人知的神秘恶魔。手册上写到："当大门在第四纪打开，我们觉醒并让主人们指引道路的时候，她将降临。她会赐福给守门之人，并让他们与主人合而为一，在这神圣的结合中，黑暗祭祀的力量将会降灾在暗影平原的异教徒身上。蜘蛛女帝啊！她承载我们所追随的意志，受堕落者的血喂养，在钢铁的肌肤中生成。她是众神之上的最高神，一化为二，而生万千。"

操作列表

XOne	PS4	说明
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角调整
A键	×键	跳跃/连按可二段跳（需要推进靴）
X键	□键	切换电锯
Y键	△键	切换BFG武器
B键	○键	蹲下
LB键	L1键	使用辅助装备
LT键	L2键	武器改造扳机
RB键	R1键	快速切换武器/开启武器轮盘（长按）
RT键	R2键	射击
RS键	R3键	近战攻击/场景互动
方向键↑	方向键↑	切换武器改造套件
方向键↓	方向键↓	读取任务资讯
方向键←/→	方向键←/→	辅助装备切换
VIEW键	options键	暂停选单
MENU键	触控板	档案选单

武器装备

武器改造&升级

玩家最初的武器只有战斗霰弹枪和手枪，在流程中我们可以获得共计八支制式枪械，以及两个特殊武器。获得新武器后，我们可以对武器进行升级，不过升级只能通过改造无人机来进行，每次升级后，当前的改造无人机就会被破坏。所以玩家每次只能通过一架改造无人机进行一次升级，所以场景中遇到改造无人机的话一定不要错过。完成升级后，武器就会获得全新的效果，战斗中只要按下 L2/LT 键就可以使用武器的全新效果。

游戏中大部分武器都存在两大类的改造套件效果，按下方向键↑或者在武器菜单中进行调整即可进行套件切换，不过需要注意的是，切换改造套件时角色会出现无法进行射击的切换动作，所以战斗中要谨慎使用。开启武器的改造效果后，进入档案选单的枪械一栏就可以对武器的改造套件效果进行升级，升级武器的改造套件需要消耗武器升级点数，升级点数可以通过战斗来获得，取得起来没有难度。玩家每次在武器改造列表中解锁一项能力后，可以马上使用。不过需要注意的是，每个改造套件的最后一个效果，都需要玩家完成特殊的升级条件才可以解锁，所以玩家升级时一定要集中升级最适合自己的改造套件，争取尽早将最后的效果解锁。

弹药

为了提升游戏中的爽快感，本作没有弹夹更换的设定，只要玩家乐意，完全可以一口气将自己所有的子弹倾泻向敌方的恶魔。不过同样的，因为不需要更换弹夹，玩家很可能会忘记查看弹药剩余。游戏中的弹药补给，主要来自于场景中的弹药恢复道具。击杀敌人也有几率掉落弹药，使用电锯击杀敌人会掉落适用于所有武器的通用弹药。

武器切换

游戏中我们长按 RB/R1 键后，就可以打开武器轮盘进行武器的精确切换。开启武器轮盘后，游戏会进入子弹时间效果，此时敌人的动作会变得缓慢，当然玩家的行动也同样受到影响。另外，因为切换转盘武器需要通过转动右摇杆来实现，所以此时玩家也只能控制角色进行移动而不能调整视角。除了长按按键开启武器轮盘外，轻按 RB/R1 键还可以令玩家在最近使用的两种武器之间进行切换。

特殊武器

在武器轮盘之外，本作中还有两个威力十足的特殊武器，两种武器分别对应两个特殊按键进行切换，X/□键可以切换到电锯，Y/△键则是系列中的最强武器 BFG。和普通武器不同，这两种特殊武器需要特殊的补给品才可以进行弹药补给。在游戏中，BFG 武器的补给是一个绿色的球体，而电锯的补给道具则是红色的油壶。

在使用电锯时，燃油的消耗根据敌人的类型会有所区别。敌人的体型，被分为三种不同的级别。面对最普通的杂兵时，使用电锯只消耗一格燃油，中型单位三格，而对强力敌人使用时则是五格。对敌人使用电锯可以直接将其击杀，敌人被电锯击杀后会掉落大量弹药补给。所以，根据战况的不同，玩家可以选择使用电锯清理掉场景中的强力敌人，或者用较少的燃油消耗，击杀杂兵来换取更多的弹药补给。

不同于电锯的单体杀伤，BFG 武器拥有强力的清屏效果，射击时 BFG 每次只会消耗固定的一发弹药。BFG 武器理论上可以将玩家视线范围内的敌人全部清空，不过其实距离上还是有一些

限制，并不能做到全屏秒杀。一方面，BFG 武器的伤害也需要在敌人之间进行一定的传递，所以在瞄准时要尽量选择射击场景中比较居中的敌人来扩大输出范围。另外，场景中的一些障碍物也有可能会影响 BFG 武器的效果，所以使用时要尽量保证场景中的强力敌人全部都处在可视范围之内。

辅助装备

游戏中的辅助装备，其实就是三种效果各不相同的投掷武器。其中最常见的自然就是最普通的手榴弹，这种武器在游戏中的实用性比较低，伤害不高的同时，因为投掷中与地面之间产生的反弹较为明显，所以除了直接投掷在目标身上之外，比较难以精确地投掷到预判的目标地点。至于另外两种辅助武器，一个是可以吸收敌人能量恢复玩家生命值的虹吸手榴弹，另一个则是可以引开敌人注意力的全息投影。其中，虹吸手榴弹的效果比较鸡肋，高难度下实用性较低，而全息投影则因为可以分散敌人火力，成为高难度下的救命法宝，往往能帮助玩家绝处逢生。

最后，虽然也是武器的一种，不过辅助装备的升级并非透过消耗升级点数进行。辅助装备的升级列表被划分在了执政官装甲之下，升级时玩家需要消耗执政官代币进行。而升级后的辅助装备技能，为三种辅助装备共同所有。

执政官装甲

执政官装甲的升级共有两个大类，一种是使用执政官代币进行的能力升级，游戏中可以在精锐守卫的尸体上获得执政官代币，而收集齐所有的执政官代币后，正好可以令玩家习得所有的装甲特殊能力。在此之外，游戏中执政官装甲的第二个升级类型，是获得的场景中的亚金电池，让玩家对执政官装甲自身的效果进行强化，以此来增加生命值、护甲以及弹药携带量的上限。

强化晶球

强化晶球是游戏中的可拾取强化道具，玩家获得强化晶球后，立刻就会触发道具效果。游戏中的强化晶球有好几种不同的效果，从外观上玩家就可以对他们进行分辨。开启强化效果后，玩家对应的能力将会在短暂的时间内变得无比强力。如果在战斗中忘记了强化晶球的位置，可以打开地图查看场景中强化晶球的具体所在。因为强化晶球具有足以改变战局的强力效果，所以玩家在拾取它们时，也要注意时机，争取将晶球的强化效果收益最大化。

壮烈击杀

壮烈击杀是玩家可以瞬间击杀敌人的一种方式，当恶魔承受了足够的伤害之后，会先进入失衡状态，这时失衡的恶魔会出现蓝色的高亮提示。当玩家进入处于失衡状态的敌人范围内后，蓝色提示会转为橙色，此时按下 R3/RS 键就可以对该敌人使出壮烈击杀。根据玩家发动壮烈击杀的角度不同，每个敌人都对应许多不同的壮烈击杀动作。另外，进入失衡状态的恶魔如果一段时间内仍未被击杀，则高亮提示开始闪耀，直到失衡状态被重置。

体力值&护甲

和如今自动回血的射击游戏不同，本作中玩家角色的体力需要拾取场景中的蓝色道具后才能得到恢复。这些回复品除了可以在场景中的弹药补给中找到外，对恶魔进行壮烈击杀也可以固定获得回复品，当然是用普通的枪械杀死敌人有一定几率会掉落回复道具，不过掉落率和掉落数量都会相对少出许多。另外，值得一提的是，为了加快游戏节奏，制作组为杀死敌人掉落回复品上设定了一个小小的机制，来鼓励玩家主动进攻。即玩家在战斗中当前体力值越低，敌人掉落回复品的数量就越多。所以玩家在战斗中一定要优先击杀场景中的敌人获取回复道具，最后才拾取场景中的固定回复道具。

护甲则是一种可以帮助抵挡伤害的道具，玩家获得护甲后，体力槽上方出现绿色的护甲槽，游戏中拾取绿色的护甲回复道具就可以获得护甲值。护甲值本身在游戏中本身并不是特别重要，不过配合一些也与护甲相关的符文能力可以获得强力的特殊效果。另外，护甲值相较于体力值较为难以恢复，场景中护甲恢复道具的数量相对较少，想要触发符文能力也需要玩家很好的保证护甲值的状态。

符文

通过完成符文试炼，玩家可以解锁符文并获得对应的特殊能力。在获得符文后，玩家可以在满足对应的符文升级要求后解锁更高一级的符文能力。游戏中玩家最多可以同时携带三个符文，符文的效果可以叠加使用。另外在战斗中我们也可以根据具体需要进行及时更换，更换后的符文效果会立刻生效。

全收集流程攻略

本作没有对应噩梦难度通关的奖杯，所以攻略的参考难度为“很强很暴力”。另外，因为本作对玩家的装甲能力和武器效果都有着比较大的依赖性，不熟悉游戏道具的情况下即使技术一流，也很难有效地完成游戏。所以即使想要挑战噩梦难度的玩家，也不建议在一周目直接进行，推荐至少完成一个周目再行挑战。下文攻略要点主要集中在难点战斗的技巧和全收集内容方面，一些在场景中十分明显的收集不再详细说明，玩家注意打开地图参照即可。另外必须强调一点，本作目前版本存在奖杯 / 成就 BUG，在完成“IDKFA”这一奖杯 / 成就前务必要做好存档备份，避免悲剧的发生。

第一章

UAC

●挑战要点

无

玩家从棺材中复活后，捡起手边的手枪搞定附近的敌人。出门后玩家会找到属于主角的初代毁灭战士的执政官装甲。穿上作战装甲后，根据游戏的新手提示完成当前任务，离开所在的建筑。来到外部空间后，第一章节正式开始。玩家之后选择重新挑战游戏的话，也会从此处开始。

从高处跳下后，我们可以在地上找到一个资料纪录，之后在游戏中会遇到许多资料纪录，因为有关奖杯 / 成就，流程中千万不要错过。继续流程，来到火星外部空间后，任务要求我们寻找到作业区的入口。经过一场强制战斗后，玩家来到需要蓝色通行钥匙的大门前，此时向右走来到地图的尽头，就可以在地上的尸体身上找到开门的钥匙。同时通过尸体边的箱子爬上高处可以获得游戏中第一个收藏品。

进入门后，现在地上捡起破片手榴弹，见到第一个岔路后，选择向右前进，找到自动地图同步关卡地图。在此处向左边走就能找到游戏中第一个精锐守卫尸体，互动后取得执政官代币，此时即可来到菜单内对执政官装甲进行升级。继续前进，打开地图我们会在地图的最下层场景看到一个巨大的隐秘空间，来到门前后，面向此处后我们可以在右手边的机械台下方找到入口的开关，进入后即可进入游戏中第一个经典地图。

回到上层继续前进，在看到游戏中第一个”改造无人机“后再次遇到分岔路口，从左边的道路跳下可以找到资料纪录。之后回到右边看到”改造无人机“的地方为枪械进行相应升级。由于此时玩家只有霰弹枪可以使用，且武器弹药较少，建议优先进行爆裂弹升级。在随后遇到强制战斗的区域，跳到最下层可以在场景左边发现一个小山洞，进入后可以获得本关内第二个收藏品。完成强制战斗，系统提示下方的大门出现了故障，此时要借助两侧的箱子来到地图上层通道内进入下一章节。

第二章

资源营运部（知己知彼）

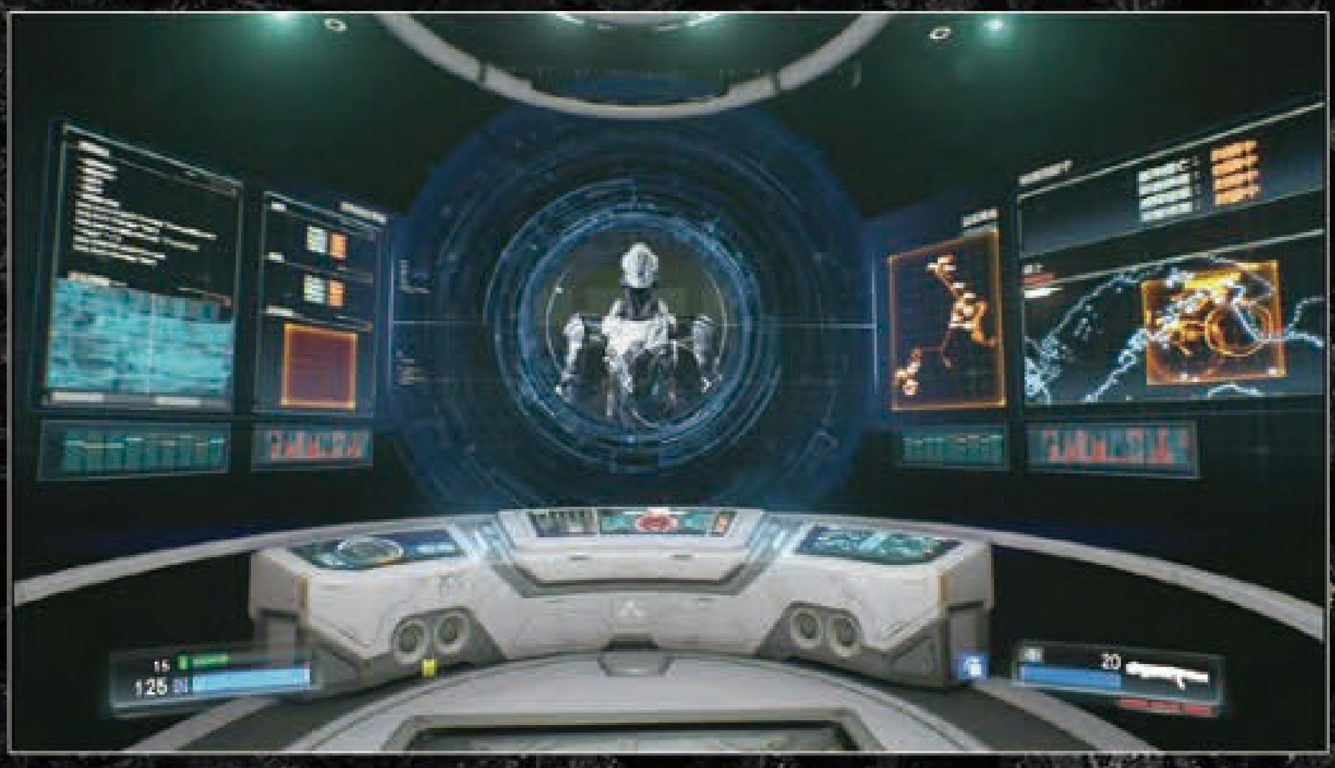
●挑战要点

花样百出	因为恶灵的进攻性极低，我们可以直接使用近身攻击打出失衡状态，再从不同角度发动壮烈击杀即可。

章节开始后，来到房间外我们发现基地内出现了断电的情况，此时根据游戏提示强行进入开关后面的门内，并找到电力开关。站在控制台前转身，此时可以看到楼梯上方有一个平台，跳上来后右转可以解开一个秘密。另外，恢复电力后不要忘记在此这条走廊中进行地图的同步。打开通往维修区的大门后，可以看到前方有一个巨大的涡轮装置，从左边的箱子一路跳到最高处的平台，会在此处发现一个控制杆，互动后回到下方即可进入本关的经典地图。

一路战斗，玩家会在流程中找到特殊武器电锯，随后跟着游戏提示来到一扇需要黄色钥匙的门前，开启左侧门上的回音装置，看到带着钥匙的工作人员进入了另外的房间。不过目前这个房间的大门被紧紧锁着，我们只能通过大门右边的箱子来到上层进入。走出门后玩家需要消灭一个”血角之巢“，由于毁灭血角之巢后，场景内会立刻刷出杂兵，高难度时一定要先清空场内的杂兵，保证良好状态下再进入战斗。完成战斗后继续跟着回音产生的影像前进，在乘坐电梯来到上层后拿到钥匙。注意此处在路上可以看到一个改造无人机不要错过。

获得黄色钥匙卡后，直接进入面前大门内，重新回到之前从箱子跳入的房间内，这时我们可以进入此房间内之前锁着的



房间，从而解除这里的保险装置。出门之后右转，在通道的右边打开通往下层的盖子并取得执政官代币。拿到代币后不要原路返回，从另外一个方向出来可以找到新武器电浆步枪并解开另外一个秘密。之后回到获得钥匙的平台处，发现此处原本关着的一扇门也已经打开，进入后我们在左边的墙壁上发现一条通道，进入后拿到另外一枚执政官代币，此区域内所有收集宣告完成。

通过黄色自动门后，在面前左边的小房间内找到重型突击步枪。来到外部空间先完成强制战斗。之后我们需要乘坐电梯来到控制台调整外部器械的位置。不过在进行任务前，我们先来到电梯左边的位置，借助场景中的一个箱子爬上建筑物外部的通风管道，在第一层通风管道向右走，回头就可以看到更高处的通风管道，之后一直向前走即可到达建筑物顶层。

看到顶层的尸体后，转身在建筑角落找到隐秘通道获得收藏品，随后进入建筑物顶层尸体旁的通道即可直接来到控制台进行操作。再次进入建筑物之后，可以在通道左边找到一个房间，进入后找到一枚位置明显的执政官代币。来到 VEGA 终端机的房间后，从左边角落的箱子可以来到高处通道获得一个收藏品。最后进入控制室内，听 VEGA 讲完 UAC 的故事后，海登会将游戏中第一块亚金电池送给玩家。

第三章

铸造厂（炉心熔毁）

●挑战要点

一桶三尸	在通往主冷却室的门前有许多爆炸桶，游戏最开始时直接冲过去等恶灵靠近后引爆即可。

关卡一上来我们就要听从海登的提示阻止炉心熔毁，走出建筑物外的大门后，跳到左边平台，会来到改造无人机所在的房间，此处还有一个资料纪录。这个改造无人机建议玩家优先升级重型突击步枪的微型火箭弹或者电浆步枪的晕击弹。仅需前进开启回音，任务更新为摧毁血角之巢，此时从左边的通道跳下，可以在对面下层平台的右手边通道内拿到一枚执政官代币，向上爬到最高处的平台后，还能在右边墙壁上发现一个隐秘的空间，拾取护甲后解开一个新的秘密。来到场景高处的平台可以获得剧情道具尸体的手臂，此时回到之前的回音处开启开关，即可来到第一个血角之巢。

原路离开此区域，继续跟着任务提示的方向摧毁血角之巢。出门后先直走，在遇到强制战斗的场景角落，来到岩浆边缘的平台，此时向下看会发现岩浆中有一块突出的平台，跳下去就能找到一个收藏品。原路返回会在场景中遇到地狱骑士，在这里从左手边的楼梯到达场景下层，进入右边的房间内注意找一下此处有一个资料纪录。继续前进，当我们从一个上方有吊灯的地方跳下后，就进入存在血角之巢的房间。不过在这个平台处，我们先不要下去，而是选择往右边跳，这样就能解锁一个关卡秘密，并取得新武器火箭筒。解决血角之巢后，我们可以在场景的角落找到弹射装置直接回到上层，具体位置就在上层蓝色门前的一块缺口下方。

回到上层后，根据黄色提示前进，在通过岩浆上方的通道时，左手边可以看到一辆停在轨道上的平台，跳到上面就会看到一个控制杆，拉下后此时我们面对的正前方出现本关的经典地图。从经典地图的关卡中出来后，向右走可以找到一块亚金电池。继续跟着提示前进在一个房间内拿到资料纪录，之后来到外部类似车间的场景处，这里我们可以看到几个机械手臂，在它们工作的箱子里面可以找到一个收藏品。

继续前进，在即将离开车间时，场景上方会发生一次非常明显的爆炸，此时不要离开车间，而是走到前方尽头，这时就可以从右边的箱子爬到高处并获得执政官代币。出来后摧毁血角之巢，来到此处二层同步自动地图，之后在对面的门内找到蓝色钥匙。搞定场景中最后一个血角之巢后，来到主冷却室开启开关后进入战斗部分，此处的敌人配置打起来难度不高，非常容易通过。解决掉所有的敌人后，冷却装置恢复正常，继续前进我们会在关底前找到最后一枚执政官代币。

第四章

亚金设施（末日开端）

●挑战要点

无

任务一开始，我们要寻找基地内的亚金过滤器并将其关闭。从基地内部离开后向左边走，借助地图边缘的岩壁可以跳至平台对面找到游戏中第一个符文试炼——吸引力。完成符文试炼后继续前进，会看到地面上一个摆放着不少补给的资料纪录，在这个平台的左边角落可以找到本关经典地图的开关。打开开关后，进入开关右边的一扇门内就可以在这个房间里找到经典地图的场景。从经典地图中出来后，在右边的出口离开当前区域，完成一场强制战斗后，场景中此处原本着火的通道被地狱骑士破坏后即可顺利通过。

通过坍塌的障碍物，我们可以在前方场景右边发现一个改造无人机，不过此时玩家还无法上前进行操作，需要在之后另行寻找。在看到改造无人机的场景处，地图左边墙壁上可以找到一个不起眼的空间，在这里面可以获取一枚执政官代币。此处场景我们还会遇到一个血角之巢，这里有许多爆炸桶可以在战斗中善加利用，在战斗后期出现的地狱骑士可以顺便完成关卡的挑战内容。

完成此处的战斗后，先根据任务指示破坏距离我们最近的第一个亚金过滤器，在这个房间内找到一个资料纪录后，可以在身后看到一个箱子，从这里爬到高处可以找到一个收藏品，不过需要等到后面才能拿到。离开房间后沿着地图中的能量屏障左边的道路前进。这里当我们看到前方的大门后，会在右手边看到岔路，先选择向下走，在通道尽头可以找到一枚执政官代币。之后回到之前的岔路口，先不要上去，在此处可以看到前方更低的地方有一扇半开的大门，进入后我们可以找到一个改造无人机。完成武器升级后，进入岔路口的门内，先破坏血角之巢，再从之前初次进入场景的地方向右走，强行打开一扇损坏的大门后，在房间内同步自动地图。

回到之前完成血角之巢战斗的地点，进入场景边缘的一扇门内破坏第二个亚金过滤器，注意在此房间内还能找到一个资料纪录。出来后会再次遇到一场战斗，此时比较烦人的恶魔召唤师出现，由于他会使用瞬移能力，打起来比较麻烦，建议直接用电锯搞定。从这里的最后一扇门离开，出门后会在右边发现一条道路，进入后找到一个秘密，并获得超级霰弹枪。继续前进当我们隐约地看到远处的血角之巢后，注意在左边墙壁上可以找到一处隐藏区域，抵达上层后沿着平台外突出的一小块区域前进，可以找到一个收藏品。

来到血角之巢所在场景后，在我们过来时的上坡路右手边可以从一个箱子跳到场景二层，破坏血角之巢后进入房间，清光这个房间内的敌人，可以在这里找到一个资料纪录和一个改造无人机。回到之前破坏血角之巢的位置向右走，可以在高处发现一个标注 A 区域的地方，在这里能够找到一枚执政官代币。

根据亚金过滤器的位置提示我们进入最后的 B 区域，进入房间后在我们左边可以看到一个写着数字 1 的墙壁，在此处右边高台上我们可以找到第二个符文试炼——晕眩迷乱。破坏此场景中的亚金过滤器后，直接从正对的方向跳到下层，在这个区域的角落可以找到一块亚金电池。

从场景中的设备上再次跳回到二层，继续主线流程，从需要强行打开的门前向左边跳下，回到第一个被破坏的亚金过滤器处，拿到之前拿不到的收集。再回到

二层出门会遭遇一场战斗，因为此处我们可以获得一个狂暴化的强化晶球，所有敌人均无法对我们构成威胁。完成战斗后，进入关底的大门，这里左手边地上可以找到一枚执政官代币不要错过。最后，找到亚金过滤器的主控制装置并进行破坏，即可完成本章全部内容。

符文试炼——吸引力

效果	扩大可以取得掉落道具的范围。
试炼心得	因为战斗霰弹枪的射程和范围都比较有限，挑战时要注意敌人出现的位置，一边走位一边瞄准。另外，因为敌人的攻击力不高，所以可以尽可能走近些再开枪，减少换弹浪费的时间。

符文试炼——震惊困惑

效果	恶魔处于失衡状态的时间延长。
试炼心得	打爆箱子的时候不要着急，一个一个慢慢来注意不要漏掉即可，来到任务最后，尚未被打爆的箱子出现高亮提示，十分容易寻找。

第五章

亚金能源塔（亚金塔）

●挑战要点

脊椎矫正	根据提示需要绕到幼魔的后方进行壮烈击杀即可，由于幼魔失衡状态的持续时间很久，非常容易尝试不同的击杀位置。
焉用牛刀	在出现皮尔斯登上升降梯后的战斗中可以刷取。

章节开始时先根据任务指示找到推进靴，同时在获得靴子的房间内可以找到一个资料纪录。从房间出来后右转，可以在场景角落的二层区域看到一个符文试炼——弹药提升，这里需要利用下面箱子并使用二段跳才能到达。完成符文试炼的挑战后不要离开，在此处使用二段跳可以到达大门上层空间，爬上去后右转，然后一直跳向场景对面，来到高处的一个管道上后左转，在这里发现一个隐秘空间，进入后获得一块亚金电池。

拿到这个收集后，继续进行流程任务，在走上通往大桥另外一侧的基地时，可以看到场景左边有一个类似塔楼一样的建筑。一路爬上顶层，走过一段走廊来到一个房间内可以找到一个资料纪录以及改造无人机。继续前进，在通过断桥到达对面的基地前时，从断桥的右边跳到下层场景可以找到一枚执政官代币。

看到带着亚金储能器的皮尔斯后，进入高塔的电梯前，这个房间内可以找到一个资料纪录并同步自动地图。从大门出来后迎来一场战斗，这里的敌人配置主要是进行远距离攻击的灵巧型恶魔，换上霰弹枪就可以轻松应对，另外注意这个场景中存在一个四倍杀害的强化晶球，所以可以不去考虑清理杂兵，而是拿到能量球后快速使用重火力清空场内强力敌人，同时完成关卡焉用牛刀的挑战。战斗结束后进入红色灯光的房间内，跟着轨道上移动的平台后面前进，来到轨道下层，当到达下层轨道左边的平台时，转个身就能找到一枚执政官代币，之后继续前进拿到资料纪录。

完成这里的收集后，先不要急着按照任务提示前进，重新跳到轨道下方，向前走到尽头后跳上右边的平台，再转身跳向身后高处平台，之后等上方移动的平台经过后，紧跟着爬上高处的通道就可以在另一侧的空间内找到一个收藏品。需要注意的是因为第一个移动平台是对向驶来的，所以在跳跃时要多加小心避免操作失误。

进入高塔内部后，先迎来一场战斗，此处主要是地狱骑士和新敌人肥球的组合，正面较量会比较吃力，不过好在圆形的场景十分便于游走，找到一侧具有掩体的地方猥琐些打，就可以无视肥球的攻击。找到合适的站位后，优先解决地狱骑士，再料理肥球会容易许多。另外这个场景中有一个四倍杀害的强化晶球，也可以提高清场效率。战斗后向塔楼高处爬去，来到会放电的装置那层后，找到左边向上的楼梯，之后贴着楼梯跳下，在下落的过程中会看到另外一个夹层平台，在上面就可以找到一个收藏品。

来到高塔上层的战斗，敌人的主要配置是地狱骑士加亡魂，由于此处场景掩体少且敌人引动速度较快，建议的打法是换上破片手雷和敌人在柱子下面绕圈，一方面可以躲过敌人大部分攻击，实在被逼得无路可逃也可以通过柱子旁的弹射装置脱身，之后再找两个杂兵敌人进行壮烈击杀回血即可。如果实在打不过，还可以在这个场景内找到一个无敌效果的强化晶球。战斗结束后进入任务提示的房间内，在此处的角落可以获得一块亚金电池。

出门后乘坐开关对面的升降装置到达场景最高处（就是无敌强化晶球所在的地方），此时跳到场景边缘的小平台上可以开启本关的经典地图，打开开关后重新跳上升降装置，在装置落下并重新回到墙壁内前，先一步进入收纳升降装置的空间即可进入经典地图。之后再乘坐升降装置推进任务，在遇到一个地狱骑士之后继续走，看到左边出现轨道装置，此时在轨道另外一侧的高处可以发现隐藏的空间找到符文试炼——辅助装备强化。

继续向上走，可以在通往更高层的楼梯前的场景边缘找到一枚执政官代币。来到电梯井后，需要用武器破坏电梯的四个亮着红灯的部位，之后就可以顺利前进。看到皮尔斯开启通往地狱的大门的剧情后，进入战斗，这时玩家只要撑到倒计时完成不死亡即可。这一战推荐选择在室内迎战，避免在外部环境中掉落或者被敌人集火。武器以霰弹枪或机枪为主避免在房间内被自己武器的溅射伤害。

符文试炼——弹药盒

效果	从恶魔和道具上获得的弹药量提升。
试炼心得	因为超级霰弹枪在远距离也可以造成一定杀伤，所以拉开距离进行射击就可以增加子弹伤害的扇面，以此来有效地攻击多个目标。

符文试炼——辅助装备强化

效果	提升辅助装备的性能。
试炼心得	这个挑战的要点在于不要盲目射击，因为一个爆炸桶会引起周围其他爆炸桶一起爆炸，连续爆炸后如果没有解决足够的敌人，则会此时附近已经再无爆炸桶可以利用，这样肯定会影响试炼的完成，所以一定要在通过走位将多个敌人吸引到一起时再打爆爆炸桶。

第六章

卡丁格圣所（踏入火焰）

●挑战要点

动量加成	本关可以利用的强化晶球比较多，不过在遇到地狱男爵的战斗中，开启四倍伤害的效果后，场景中的许多丧魂可以一次就刷够数量。
扫堂腿	由于本关的战斗中都有大量的强力敌人，所以完成挑战时不要过于刻意，避免在战斗中死亡。

来到地狱后，开启骷髅装置的开关，找到UAC士兵留下的回音影像。随后来到一段石阶前遭遇一场战斗，这时先从石阶跑下去，等地狱骑士追来后单独解决，之后上去搞定杂兵。杂兵清的差不多后，还会刷出来一只亡魂，不过此时也仅剩这一名大型敌人，对付起来并不困难。跳到下层后，出现两个肥球，这时就藏在靠近墙边的楼梯处，一边左右移动一边向肥球输出，解决后只剩下地狱骑士一种大型敌人。战斗时注意面对地狱骑士的突进攻击，可以通过左右移动来有效避开他们的攻击。

在本场战斗开始前，在第一次遇敌的向上石阶左边可以踩着岩石跳到高处，获得护甲的同时解开一个关卡秘密。完成战斗后与场景内的一个骷髅机关互动，此时对面的铁门打开，随后即可在此获得黄色骷髅钥匙。根据任务提示，利用黄色骷髅进入一个房间内，在此同步一个资料纪录，同时找到一枚执政官代币。

从房间出来后又是一场战斗，这里要先解决门前的杂兵敌人，之后来到下层场景后，会刷出两个恶魔召唤师和地狱骑士，这里一定不要怂，换上电锯先跳下去搞定一个恶魔召唤师，之后在下层场景边缘的通道打游击战即可，因为此处幼魔的远程骚扰比较烦人，所以一定要保证自己身边有掩体可以利用。完成这场战斗后，跟着任务提示前进，回到获得最初的石阶场景处，这里会升起许多悬浮的平台，一直跳到最高处即可开启下方原本紧闭的大门。进入大门内后会看到一个绿色的传送阵，此处向右走就能找到一个收藏品。

进入传送阵之后，获得蓝色骷髅钥匙出门后再次遇敌。我们从这里的平台跳下后可以发现自己来到了获得黄色骷髅的场景，此时快速躲进场景下方之前开启黄色骷髅大门的洞穴内，这样就可以躲过巨脑魔的攻击，解决掉杂兵后再单独解决它们即可。搞定巨脑魔后出现第二波敌人，重新回到之前的洞穴尽可能多的解决敌人，当地狱骑士出现后离开洞穴，拾取场景高处平台增加四倍伤害的强化晶球再换上火箭筒即可轻松搞定出现的强力敌人。

完成战斗后，爬到骷髅机关所在的平台上，远远地面向需要蓝色骷髅打开的大门处，可以看到右边高处有一个隐蔽的空间，从中间悬浮的石块跳过去后，可以找到一个符文试炼——快很准。开启蓝色骷髅的大门右转可以获得一块亚金电池。出门后再次遇到敌人，此处不要着急跳下，就在洞口附近周旋即可轻松解决战斗。清光场景内所有敌人后，跳下最底层的平台，这里会出现一个地狱骑士，搞定后在角落的山洞内找到一个关卡秘密并获得火神炮。

按任务提示爬上高处，上到高层看到一棵树后右转，可以找到一枚执政官代币，此处遇到的两个巨脑魔不要硬拼，退回山洞内即可躲避它们放出的电球攻击。顺着高处的悬浮平台一直跳到对面就可以找到打开下层大门的开关，进门后的战斗可以直接跳下场景最底层，这里角落有一块岩石可以作为掩体和敌人周旋，同时角度也比较微妙，高处的敌人很难威胁到玩家。如果实在顶不住的话，这里还有一个加速向的强化晶球可以利用。解决完敌人后，在场景中进入传送阵的洞穴右边可以找到自动地图。

随后进入传送阵后获得一个资料纪录。在同一个区域内，还能找到另外一个资料纪录并获取一枚执政官代币。在拿到执政官代币的场景角落利用一个弹射装置到达对面平台，从这里走下台阶，左边第一个火把处可以看到一个小平台，跳上去后获得一个收藏品。拿到这个收藏品后，继续走下石阶右转可以在一个房间内找到本关第二个符文试炼——见敌必杀，随后再重新爬上石阶左转找到一个改造无人机和资料纪录。

跟随UAC士兵留下的回音通过一扇大门后，遇到地狱男爵，此时场景中会有很多幼魔围攻他，换上机枪就可以在幼魔的掩护下将他解决，之后用超级霰弹枪将剩余的幼魔搞定后，场景中会出现一只恶魔召唤师要用电锯速杀，最后再次出现一个地狱男爵，状态好的话可以先选择慢慢击破，如果已经濒死的话，场景中还有一个四倍伤害的强化晶球可以利用。不过需要注意的是，解决这个男爵后，场景中还会出现许多丧魂，这些杂兵一定要尽快解决。战斗来到最后阶段后，场景中会同时刷出两个地狱男爵，如果之前清场速度够快的话，强化晶球的效果应该还可以帮助我们再搞定一个地狱男爵，剩下的最后一个多依靠移动解决即可。

战斗结束后，前方的大门会自动打开，这时先不要着急进入，转身看到像恶魔头像的山峰后，进入下方的洞穴可以找到本关的经典地图。打开机关后，跳到此场景的下层就可以找到经典地图的入口。继续前进来到几个悬浮平台的场景会看到一个肥球和两个亡魂在战斗，这时用远距离武器搞定即可。跳上悬浮平台后场景中出现两个巨脑魔，由于这里场地空间比较局促，可以通过走位令两个巨脑魔位置重叠，这样就能让前面的巨脑魔挡住后面的攻击。

在随后的流程中还能找到一枚执政官代币和一个资料纪录，两个收集都在场景中比较明显的位置。来到关底最后一场战斗，由于地形比较适合游走，惟一的难点其实是在于杂兵的骚扰，所以在解决两个地狱骑士前就要尽可能多的清理杂兵。当亡魂出现后，要准备好来到场景中的强化晶球附近，看到敌人再次开始刷新后，拾取晶球换上大威力武器，轻松搞定出现的肥球和地狱男爵。

符文试炼——快很准

效果	壮烈击杀发动速度加快。
试炼心得	因为幼魔的身材比较矮小，射击时压低枪口可以有效地提高命中率，另外因为挑战的时间上限只有五秒钟，基本上如果连续两枪都没有射杀一名敌人挑战就必定失败，所以也要合理优化杀敌选择。基本上在来到第二段平台前，都可以不去考虑悬崖另外一侧的敌人。但是第二段平台因为敌人刷新的距离变得更远，所以必须全部搞定敌人才能获得足够的奖励时间完成试炼。

符文试炼——见敌必杀

效果	能从更远距离发动壮烈击杀。
试炼心得	削弱地狱骑士时尽量在场景中间较低的区域内完成，将地狱骑士打出失衡状态后，快速爬到场景中的楼梯上，借助这个高度使用二段跳来到敌人上空发动壮烈击杀即可。

第七章

亚金设施 已毁（火星地狱）

●挑战要点

空中瞄准	因为战斗中的亡魂其实并不经常进入飞行状态，所以可以在他们飞起时快速跳起并使用电锯秒杀即可达成。
千钧一发	本关的燃油资源比较多，且战斗中并不十分依赖电锯救急，可以多多用幼魔刷取。

游戏刚开始第一个场景的一个资料纪录不要错过，来到外部空间后右转，会遇到一个巨脑魔，这时场景左边有一个路灯的建模可以完全挡住它的攻击。继续爬上场景高处，来到摆着几个箱子的平台后，可以在箱子后面的角落找到本关经典地图的开关，从此平台的边缘跳下后就可以来到经典地图的入口处。从经典地图出来后，跳到右边的平台上可以找到一个收藏品。跟着任务提示前进，从通道上方的破洞跳下后，身后可以找到一枚执政官代币。

进入接下来的房间更新任务要求后继续游戏，不要忘记这个房间内还有一个资料纪录。再次来到外部后会遇到一场战斗，此时可以直接留在开启气密舱的房间内蹲守，这样就可以避过外面巨脑魔的攻击，并将敌人各个击破，再之后一些零星出现的敌人没有什么难度。来到任务提示的第一个目标地点前附近，身后可以找到符文试炼——空中机动。完成符文试炼后不要离开，向右转可以看到一根柱子，以此为参照物背向悬崖跳下，落下的过程中会看到一个平台，此时使用二段跳即可安全到达平台上面。来到这个隐秘场景后，进入管道内可以在右手边找到一枚执政官代币。

再次回到符文试炼的位置，一直向对面跳跃，来到高处一个着火的柱子平台，这里可以找到一个秘密，同时获得辅助武器“立体影像”。根据任务提示再次进入室内，我们会遇到全新敌人粉红魔，这种敌人的正面有铠甲保护，只能从后面进行攻击，可以通过预判使用手雷对它们造成伤害，或者等它们进行冲刺时躲向一旁再进行攻击。解决敌人后这个场景内可以找到自动地图和一个资料纪录。根据任务提示再次来到室外后，会遇到两只粉红魔，此时可以选择跳上场景内的箱子上躲避它们的直接攻击。完成战斗后利用场景中的弹射装置来到高处平台可以找到一枚执政官代币。

继续前进后遇到一场战斗，这时可以跳入场景中央的一个坑里面，敌人会一只一只跳下来，这样就不用担心被围攻了。第二波敌人刷新后，会出现两只粉红魔和一个肥球，我们可以先开启立体影像吸引肥球的注意力将其快速解决，剩余两个粉红魔拉回之前场景的坑前，隔着中间的坑和它们周旋，这时使用冲刺的粉红魔就会掉在坑里面任由我们宰割。进入房间后会先找到一个资料纪录和新武器电磁加农炮，继续走可以在一个箱子上看到改造无人机，跑得快的话可以在它飞走前进行互动并被它直接带到高处的秘密地点，如果没来得及互动的话，我们需要在看到血角之巢的场景右边开启机关，随后通过从水中被拉上来的集装箱跳到高处的秘密场景中获得。

升级过武器后破坏血角之巢迎来强制战斗，这一战的敌人有粉红魔、地狱骑士和地狱男爵，正面较量的话有些吃力，不过好在场景中有一个完全回复道具。另外如果技术是在不过关，可以来到最初见到改造无人机的箱子上跳进场景角落，这样就可以无视所有敌人的攻击，并透过箱子的缝隙解决敌人。离开房间后，先不要跟着粉红色的影像走，此时转左并跳到下层平台可以找到符文试炼——以攻为守。

继续前进再次遇到强制战斗，破坏血角之巢后正面会出现一只地狱骑士，可以提前扔颗手雷快速解决，之后当地图中出现巨脑魔后，优先用电锯解决，没有燃料的话可以吃下场景中的强化晶球获得加速效果。结束战斗后，在之前爬上这个区域的方向，可以看到一个独立的平台，跳上去能够找到一块亚金电池。进入室内后在粉红魔嘴里的尸体上找到黄色钥匙，之后在出现海登影像的场景上方是一个秘密夹层，使用二段跳抵达后获得一个收藏品。

最后，在根据任务指示跳下电梯井时，顶着对面的墙壁就会落到一个通风管内，在此可以找到一枚执政官代币，如果在下落时没有抵达这里，落地后也可以转身跳上。在经过一场简单的战斗后，进入轨道车即可完成本章节内容。

符文试炼——空中机动

效果	双重跳跃之后空中移动的控制能力大增。
试炼心得	和快很准一模一样的挑战场景，不过因为不需要面对敌人，只要跑到终点即可完成，所以其实难度上要小不少。

符文试炼——以攻为守

效果	壮烈击杀恶魔会掉落护甲。
试炼心得	注意多用壮烈击杀获得护甲值，另外要记得在这个试炼中武器可以使用改造部件的能力，至于时间和战斗都没有什么难点。

第八章

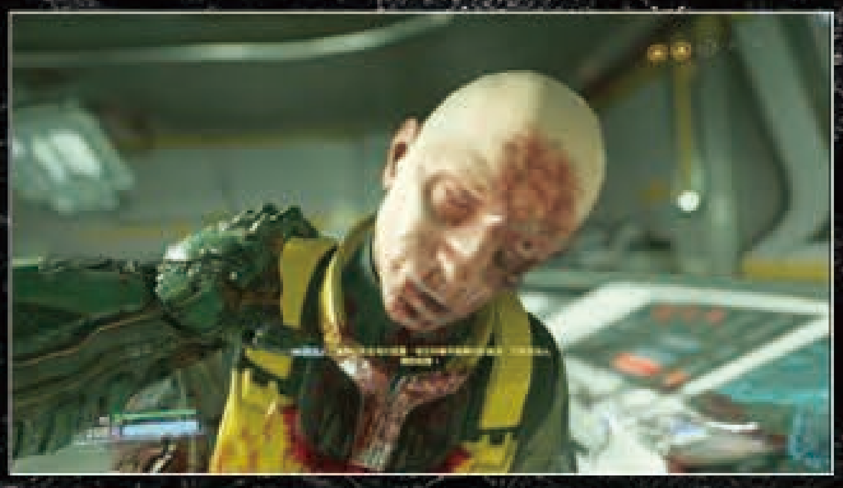
先进研究综合设施（更灿烂的明天）

●挑战要点

开瓶器	在本关最开始的地方就能遇到许多恶灵，由于这种敌人血量较少，可以直接用一次近战攻击打出他们的失衡状态，之后绕到背后进行壮烈击杀即可。不过需要注意的时，瞄准腿部比瞄准头部触发所需动作的可能性要稍高一些。

登上二楼后左转，我们可以在左手边看到两间厕所，进入右边的一间后，站在洗手台上即可利用二段跳进入天花板内的隐蔽区域，顺着区域内通道一直走，在落下后的房间内可以同步自动地图，同时找到一枚执政官代币。出门后进入右手边的房间内可以找到一块亚金电池，在看到海登的影像后面的房间内需要进行一场强制战斗。

来到下一个房间破坏血角之巢后，会刷出两个肥球，我们可以利用走廊的转角躲避他们的攻击，解决后它们后出现盾牌兵，这些敌人在小空间内比较烦人，可以爬上场景的二层再解决他们。另外在这个区域内还有一个狂暴化的强化晶球，在地狱骑士出现后就可以使用它来解决战斗了。



正式见到海登博士后，需要听到说完话，在这里我们也可以补充一下资源。从这里的货梯到达下层后，左转可以找到一枚执政官代币。继续前进遇到一场强制战斗，在这个场景内我们能看到许多恶灵工兵，留着他们可以在之后的战斗中加快清场的速度。破坏血角之巢后会先出现一个机械肥球，除了皮厚外和普通肥球打起来没有什么不同，之后当场景中开始出现亡魂，拾取场地内的加速强化晶球可以增加生存能力。

战斗结束后开启场景内的开关，此时就可以进入开关对面的

房间内完成符文试炼——血液燃料。出来后从刚才解除屏障的地方前进，在获得燃料的平台处转身，可以看到在之前跳过来的平台左边有一个隐藏的区域，从这里向上走，在捡到一个护甲后之后的平台上面向右看，找到一个写着“8822”的建筑，跳上去后获得一个完全回复道具并解锁一个关卡秘密。

来到这个平台的边缘向左看，会发现一个白色的管道，这时要从左边的山体上一路跳过去，爬到管道上面后，跳到另一侧可以看到本关经典地图的开关，打开后重新回到管道另外一侧，可以在这里的隐藏区域找到一个收藏品。这时再回到之前血角之巢的强制战斗区域，就能在正对面的方向找到经典地图的场景内容。再次回到跳跃场景后，贴着左边悬崖下方的通道走，还可以找到一块亚金电池。

从悬崖下的通道进入另外一栋建筑后，我们会在落下后看到身后的铁网后面有一个改造无人机，这个收集需要在我们开启场景中的通风扇后，向右走来到另外一侧的通风装置，关闭这边的风扇后即可跳到下层获得。在升级武器后不需要回到之前的那个通风管道，在此处重新打开风扇也可以抵达上层场景。到达上层后，在左边的房间内可以找到一枚执政官代币。

来到下一个场景后，清光区域内的恶魔接触系统的警戒状态，先在入口右手边第一个房间找到资料纪录，然后进入右边第二个房间，爬上房间内的测试设备，可以在上方看到一条隐藏通道，从这里回到之前的房间就能找到一个收藏品。再下一间房间内还有一个资料纪录不要错过。来到亮着黄色灯的房间内找到任务道具“尸体上半身”，回到目标地点即可开启装置。进入房间后防盗系统将会开启，此时要快速跳上场景边缘亮着绿灯的平台上，这时房间上方的激光陷阱就会启动，这时我们需要做的就是破坏机关下方亮着红灯的部分，大概破坏四五个部位后机关就会失效，跳到中间的平台后即可拾取 BFG 武器。

跌落到下层后，游戏会给你一个使用 BFG 武器的机会，不过其实因为场景中有许多爆炸物，在这里使用电磁加农炮或者手雷也有一样的效果，还可以剩下一发弹药。恢复电力系统后，进入场景右侧的电梯间内，这时在左手边可以看到一处隐藏通道，进入后找到符文试炼——亲密接触。

迎来本关最后一场战斗，首先在这张地图中有几个瞬移点可以善加利用，另外如果之前的场景玩家没有选择使用 BFG 武器的话，加上场景内的一个 BFG 补给，玩家可以很多次 BFG 武器。所以清场几乎不成问题，只要注意不被敌人在角落围攻即可。当我们开启电梯的电源之后，再次出现敌人，这次的配置是两个地狱男爵，此时场景内还剩余的一个强化晶球可以帮助我们轻松解决这两个傻大个。

符文试炼——血液燃料

效果	壮烈击杀过后会有一段时间移动速度加快。
试炼心得	因为被限制移动，路线的规划成了挑战的重中之重，建议如无必要不要连杀敌人，导致对可以移动的宝贵时间的浪费。

符文试炼——亲密接触

效果	恶魔失衡时会有高的伤害阻力，更容易发动壮烈击杀。
试炼心得	使用L2/LT键可以对手枪子弹进行蓄力攻击，这样可以减少打出恶魔失衡状态的时间，不过切记不要将蓄力槽蓄满，不然会秒杀幼魔，整体而言是个单纯考验枪法的试炼。

第九章

拉萨路部门（拉萨路实验室）

●挑战要点

花样百出 II	由于游戏中恶灵士兵也属于比较脆皮的敌人，对他们进行攻击时要尽量避免瞄准头部，打出失衡状态后，壮烈击杀可以分别对头部、身体和腿部等上不同的触发位置实现。另外，也不要忘记从空中发起的死神天降动作。
穿针引线	因为有了BFG武器，完成此挑战只要找一个杂兵众多的场景即可，推荐可以在展览馆的大厅使用，也能顺便降低战斗难度。

本章任务要求找到螺旋石所在地，在走出房间后我们就会先看到皮尔斯的影像，这个房间内可以找到一个资料纪录。来到下一个房间内，获得新辅助装备“吸虹手榴弹”。继续前进来到被卡住的电梯间后，右边的几个箱子后面可以找到一个关卡秘密。走出这个隐藏的通道后，将迎来一场血角之巢的强制战斗。此处场景的下层有一个 BFG 武器的弹药，顶不住的时候记得使用 BFG 武器来清场。如果技术不过硬的话，可以选择藏在血角之巢房间的左边角落里面蹲点，不过这种打法需要有强大火力的支援，如果已经完成了几个主要武器的升级就可以在这里轻松完成战斗。

战斗之后进入亮着红灯的通道，爬上突然跳出的幼魔身后的平台，转个身可以看到另外一个通道，进入后找到一枚执政官代币。继续前进，通过两个建筑间的通道后，在房间内找到改造无人机。爬上这个房间的二层，进入第一个自动门后面的房间，此处右边角落有一个隐藏的入口，进入后可以找到自动地图。在之后遇到地狱骑士的通道内，先不要着急进入下一扇自动门，这里地面上有一个需要互动才能打开的通道，进入此房间后找到符文试炼——富者恒福。

来到一个研究肥球尸体的实验室后遭遇强制战斗，这里最初有几只亡魂，可以通过场景两边房间内的红色研究装置作为掩体搞定。当肥球出现后，我们可以快速拾取场景中的四倍杀害强化晶球，解决完所有的肥球战斗来到最后阶段，此时出现的几个地狱骑士只要注意闪躲，就能利用场景中的高台将他们轻松解决。结束战斗后，来到场景尽头，在一张实验床后面开启关闭的大门，找到一枚执政官代币。

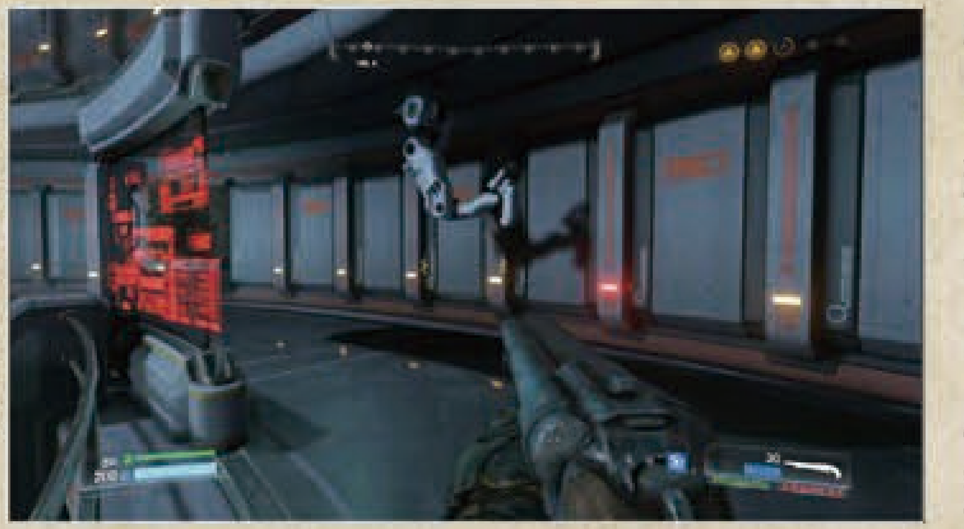
来到展览馆大厅后再次遭遇强制战斗，此场景内杂兵众多，加上粉红魔的干扰有一定难度。玩家可以先使用立体影像吸引敌人的远程火力，剩下的粉红魔利用柱子绕圈即可。战斗第二阶段的怪物配置和之前大同小异，只是增加了更多的幼魔，不过好在此时刷新的粉红魔需要通过明显的传送阵一个个出现，玩家可以看准时机在其出现后绕至背后快速解决。另外，场景中还有一个加速的强化晶球可以帮助降低战斗难度。解决敌人后，在展览馆左边的石板背后可以找到隐藏的通道，进入后找到一个收藏品，这里还有一个完全回复道具不要错过。

继续流程进入拉萨路档案室，跳到右手边的二层区域后找到一个单独的机械手臂，这里有场景中惟一一个亮着红灯的收纳装置，互动后获得一个收藏品。顺着主线任务进行，这一段流程中可以找到一个资料纪录和一块亚金电池。在看到棺材的立体影像的房间角落，还可以找到恶魔小游戏的装置完成关卡挑战。启动螺旋石的开关后，进入强制战斗，由于本场战斗场景比较特殊，只要一直绕着场地转圈就能有效躲避敌人的攻击。出现地狱骑士后要优先解决，当战斗中出现巨脑魔后来一发 BFG 清场即可收工。

来到螺旋石下层，看到皮尔斯的邪教仪式后进入右边的门内，在任务目标的房间右边的角落找到

本关经典地图的开关，随后跳下房间中央的井口找到一枚执政官代币，同时可以进入本关的经典地图。一路前进再次看到皮尔斯的影像后，开启房间内的机关，进入自动门内的场景后，先不要跳到下层，在二层回廊处右转，可以在一个显示屏所在的墙壁上找到一个隐蔽的入口，进入后找到一枚执政官代币并发现本章最后一个符文试炼——绝境逃生。

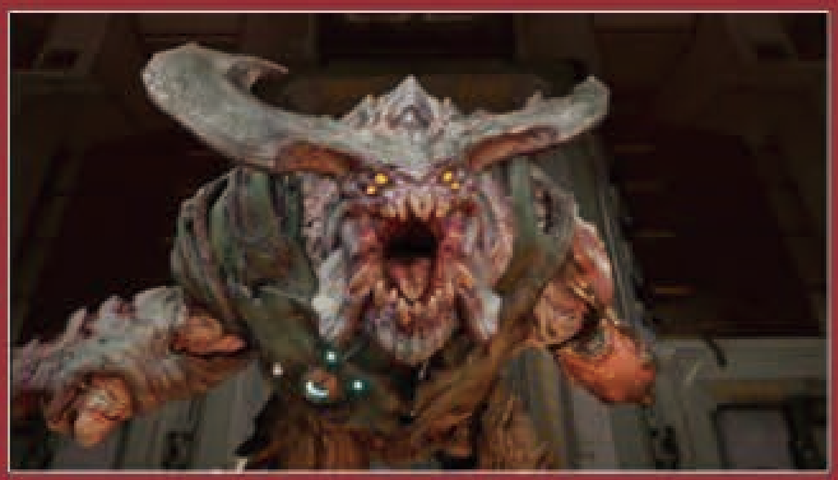
在本关最后的一场战斗中，场景内有两个强化晶球可以利用，进入战斗后要先火速解决惟一的一只巨脑魔，搞定后跑到场景对面加速晶球后面的角落，在这里蹲点解决大部分敌人。随后当地狱骑士和粉红魔开始出现后，拾取场景高处的四倍杀害晶球尽可能清扫场景内的敌人，最后解决一只机械肥球后进入电梯，在下层遇到和机械巨魔的BOSS战。



BOSS战 机械巨魔

巨魔的主要攻击方式一共有两种，第一种是左手火炮的飞弹攻击，这一招只要横向移动就可以轻松避过。另外一招是右手发出的能量斩击，当看到BOSS的右手有一个明显的起手动作时进行跳跃即可躲避。除了这两招之外，看到BOSS张开双手并弯腰的时候他就会使出冲刺攻击，这一招也可以通过简单的横移躲开，同时如果此时绕到BOSS身后攻击的话可以造成更多的伤害。BOSS还拥有一个通过背后发射飞弹的范围攻击，飞弹落下的时间十分缓慢，看准地面红色法阵的提示避开即可。最后BOSS最强的一招是左手发出的激光攻击，攻击前会出现一个瞄准轨道，躲避时一定不要惊慌，因为BOSS的瞄准其实有一定偏差，玩家只要保持被瞄准前的方向继续移动，当BOSS的瞄准轨道由红变黄后代表攻击已经完成锁定，此时只要快速向相反方向移动即可。

当第一次抽出巨魔的能源核心后，千万不要以为战斗就此结束，此时巨魔的力量会带着玩家进入地狱，并展开BOSS战的第二阶段。不过BOSS的攻击方式和第一阶段大同小异，只是能力上稍有提升。惟一需要注意的是BOSS多了一招召唤墙壁将玩家困住的招式。当他手中出现红色闪电并开始砸击地面时，我们要尽可能的拉开与BOSS之间的距离，这样才能更好地躲避他的攻击。第二阶段下BOSS的斩击增加为三次，分别为下段、上段、稍作停顿后再来一次下段，我们只要看准时机使用跳跃躲避就好。而想要躲避左手的飞弹攻击则必须拉开距离，这样才能找到BOSS连发飞弹之间的空隙。当BOSS血量降低到一定程度后，他有一定几率会使出范围的下落飞弹配合斩击的组合攻击，这时我们要优先躲避斩击，因为飞弹落下前其实时间非常充裕。当然，如果手中的BFG武器此时还有弹药的话，给BOSS来上一发才是最佳选择。



符文试炼——富者恒福

效果	护甲在100以上时，发射制式武器不会花费弹药。
试炼心得	首先需要注意的是，在这个试炼中对玩家威胁最大的不是敌人的攻击，而是火箭弹爆炸时可能对玩家自身造成的伤害，为了避免被自己的炮弹打到，拉开和敌人的距离就变得十分重要了。试炼中的另外一个技巧是控制敌人的刷新，只要不消灭场景中的强力敌人，新的敌人就不会出现，所以优先解决杂兵再搞定强力敌人可以减轻战斗的压力。

符文试炼——绝境逃生

效果	受到致命一击时有一定机会免于死亡，恢复生命值，死亡后效果重置。
试炼心得	因为只有一点体力值，所以战斗中对我们威胁最大的其实是可以远程攻击的杂兵，留着强力敌人依旧可以阻止敌人的刷新。另外电磁加农炮的攻城模式虽然伤害很高，但是因为会对移动造成影响，所以不推荐使用。

第十章

泰坦魔域

●挑战要点

诡弹	因为丧魂的攻击方式就是自动追踪，在看到它们后只要拼命地向另外一个丧魂跑去即可。

从最初场景的井口跳下后开始遇敌，如果在上一关中玩家已经获得了富者恒富的符文，此时直接使用火箭筒锁定爆发或者电磁加农炮攻城模式的改造部件就可以很轻松地解决这场战斗中出现的肥球和巨脑魔。完成战斗后来到一个下方满是酸液的场景，从左边往下看就能发现一个骷髅开关，按下后场景右侧出现隐藏区域，进入后获得一枚执政官代币。根据任务提示从场景左边的门进入后，这里遇到的小型战斗对玩家现在的状态而言已经没有难度。按下此场景中的骷髅开关后，解决最后一个肥球，此时玩家回到进入此场景的通道处，就可以在和此处对称的另外一个房间内找到改造无人机。来到绿色传送阵前的战斗，亡魂和地狱骑士也很难对我们造成威胁，不过由于此处地形比较狭窄，后期出现的一个粉红魔比较难缠，建议电锯秒杀。

完成战斗后，在传送阵前的一个楼梯方向，一直走靠近墙壁后会出现一个隐藏房间，在此处可以更新一次吸虹手榴弹的套件。进入传送阵后再次开始一场战斗，前面的几波敌人可以通过在场景边缘的楼梯间内游走解决，当搞定两个地狱骑士后，场景中出现三个肥球，因为这三个肥球出现的位置相隔较远，可以选择各个击破，尤其在场景下层的强化晶球附近，逼仄的地形更能令肥球变得无所适从。解决肥球后，本场战斗出现最后两个地狱男爵，这时拾取四倍杀害的强化晶球将他们解决即可。完成战斗后，爬上这个场景的二层，可以在角落里找到一个收藏品。随后进入此场景内的传送阵，在新到达的房间内同步自动地图。

进入新的场景后，在看见一扇红色骷髅大门的方向右转，从弹射装置来到上层，跳到对面平台后可以找到一个收藏品。根据任务提示来到摆放黄色骷髅钥匙的房间，当黄色骷髅被取走时，上方会有落石机关出现，我们需要躲在两侧墙壁的凹陷处内等待机关复原。从这个房间的另外一个出口跳下后，看到下方场景的需要黄色骷髅打开的大门。先不要急着进入，在此场景左边还有一片区域，进入后可以找到一枚执政官代币，同时开启一个大门机关。打开机关后，场景内出现敌人，因为此处地面上有酸液存在，玩家的移动会受到限制，面对两个肥球打起来也不是特别轻松。根据情况可以适时选择拾取场地内的无敌强化晶球，不过因为从此场景离开后，还会在外面遇到三个粉红魔，所以使用晶球的时机要灵活把握。

战斗结束后，此场景内右边的大门打开，在这个房间内玩家可以找到一个资料纪录和一块亚金电池。进入黄色大门后，我们会陷入下方场景开始一场战斗，使用重型武器快速解决第一个肥球后跳到平台下方的血池内，利用这里的地形解决大部分敌人后，上方出现三个肥球，搞定后战斗结束。爬上此场景中会起落的装置后，开启另外一个骷髅机关。

跳下后不要着急进门，转个身就能看到场景边缘出现了本关经典地图的开关，拉下开关后，要回到之前获得执政官代币的房间内，此时就可以在右边的墙壁上发现经典地图的入口。

继续跟着任务提示前进，拿到蓝色骷髅后遇到强制战斗，最先出现的两个幽灵可以配场景中的炸药桶加手榴弹解决。之后空中出现的丧魂和巨脑魔要多加小心，当三只肥球出现后通常此时玩家常用武器的弹药应该已经所剩无几，可以选择来一发BFG清场，这场战斗的最后还会出现一只地狱男爵，不过由于只剩这一只恶魔，只要用立体投影引开他的注意力就可以轻松解决。再次通过一个传送阵来到新的场景内，与这个场景内资料纪录互动过后，在左手边的场景内可以获得一个完全回复道具并解锁一个关卡秘密。再次遇到强制战斗后，场景中间的强化晶球一点要留到恶魔召唤师出现后再使用。效率足够的话，这个晶球可以帮助我们一直解决掉最后的两个地狱男爵。开启最后的蓝色骷髅大门后，进入传送阵章节完成前，不要错过关卡最后的一个资料纪录。

第十一章

死者之都（魔埚）

●挑战要点

以小博大	由于肥球有着比较高的复原能力，直接使用手枪无法击杀，只能先用别的武器打出失衡状态后，再用手枪的蓄力攻击补刀，推荐在第一场战斗时就完成这个挑战。
喂食两口子	在落下地底时有一处可以用来专门刷取，也可以在第二场战斗中用电磁加农炮的攻城模式或者BFG武器提前完成。

第一场战斗的场景中算上地狱碑文可以找到两个资料纪录，在地狱碑文对面的角落有一块亚金电池。完成战斗后回到关卡开始时的房间内开启一个机关，之后来到任务目标的房间，再次开启一个骷髅机关后迎来强制战斗。这一战的要点在于场景内没有高低的落差和可靠的掩体利用，只能绕着柱子游走。最初阶段只要面向前不断移动，遇到小型敌人就清理掉，接下来就可以专心应付场景中的大型单位了。战斗结束后，在这个房间找到黄色骷髅钥匙，另外不要忘记在右边同步自动地图。最后在离开这个房间进入传送阵前，右边的区域可以找到本关的经典地图开关。开启开关后，回到之前获得亚金电池的场景即可找到经典地图场景。

来到下一个场景后，打开黄色的大门进入传送阵内，这个场景内有四个石台就是用来和敌人周旋的依凭，敌人出现前先不要下台阶，而是走到右边和前两个平台成一条直线，这样就能用电磁加农炮的攻城模式解决此时固定出现的两个肥球。接下来贴着石台清理光杂兵后，只剩下天上的巨脑魔，最后场景中还会出现一波亡魂加地狱骑士的组合，不过没有什么难度。当场景中强化晶球的围栏消失后还会再出现一波敌人，这时拾取晶球硬拼或者等肥球出现后直接BFG清场均可。拿到蓝色骷髅钥匙后，再次进入传送阵打开外面对应的大门，

开启蓝色的大门后，再次进入战斗，这时要注意一定不要跳下平台，而是站在场景上层绕着中间的柱子解决粉红魔。当场景内的粉红魔基本清光后，再跳到下层等待最后两个地狱男爵的出现。下层场景中两个小过道都可以很好的限制男爵的移动，降低战斗难度。跟着任务提示跳入地底后，身后有一个地狱碑文不要错过。跳入更深一层的地下前准备好电磁加农炮的攻城模式，落地的一瞬间再按一次跳跃平稳着地，然后前方一条直线上刷出几只巨脑魔，此时来上一炮即可全部解决。

在进入前方的骷髅山洞前，悬空的几个平台下层的一个小平台上可以找到一个收藏品。进入山洞内后，一个改造无人机和一枚执政官代币的位置都十分显眼。再次遇到敌人后，不要着急进入战斗，此时会发现恶魔之间正在战斗，我们从左边的楼梯溜上去，之后站在高处的平台作壁上观，也可以偶尔扔个手雷助助兴，最后再下去收拾残局即可。不过战斗自然不可能这么简单结束，随后还有会一波敌人出现，我们可以选择来到楼梯间内将他们解决。继续前进还会在走廊里面遇到两只地狱男爵，这时一定可以选择边退边打就不会被前后围攻。

战斗结束后不要忘记转角地面上的一枚执政官代币。从此处离开后会在场景中看到一个巨大的恶魔头像，使用火箭炮射击他头上的红色法阵，命中后此处会飞出一个本关最后一个收藏品，之后只要前去拾取即可。来到关闭的门前拾取护甲后敌人刷新，此时快速跑回之前来的方向，会身准备好电磁加农炮可以一发搞定两个肥球，之后再次出现的地狱男爵可以后游走着慢慢解决或者直接上BFG。

BOSS战　地狱卫兵

地狱卫兵身上带着一层保护罩，大部分时候我们的攻击都无法对他造成伤害，只能等待BOSS攻击过后保护罩消失的短暂时间进行输出。BOSS的近战有两种方式，一种是横向挥舞右手的武器，另外一种则是垂直砸向地面，基本这两个攻击都可以通过不断向左后方移动躲开。绕开的速度够快的话还可以抢到BOSS的身后获得伤害加成。战斗进入中段后，BOSS会增加一招将保护罩化为光球的发出的攻击，在保护罩的转化过程中我们可以将保护罩打破从而令BOSS产生巨大的硬直，之后疯狂输出。最后阶段BOSS再增加一招旋转喷火的攻击，这时可以使用跳跃或者奔跑来避免受到伤害，当BOSS身上的保护罩消失后，进行射击可以中断BOSS当前的攻击同时出现巨大硬直。

搞定第一只地狱卫兵后战斗并没有结束，第二阶段的BOSS战会同时出现两只地狱卫兵，不过攻击方式和之前大同小异，只要注意走位避免被夹攻或者逼到角落即可。如果希望提高战斗效率的话，可以选择使用电磁加农炮搭配超级霰弹枪，因为场地狭小和BOSS较高的移动能力，不推荐可能会误伤自己的火箭炮。另外，虽然这场战斗中有两个BOSS同时出现，但它们共用一个血条，所以盯着一个穷追猛打也可以过关。

第十二章

VEGA中央处理系统（我是VEGA）

●挑战要点

血肉出奇迹	恶魔即为所有敌人类型均可，找几个低级的敌人就可以轻松完成。

一路来到基地外的场景，路上的一个资料纪录不要错过，来到基地外后，这个场景右边角落可以找到一枚执政官代币。从高处爬过来到下一场景后，顺着场景最右边高处的管道走，进入一扇绿色的门内找到一个收藏品。进入遇到的几个幼魔推荐跳到房间最下层打，这样幼魔的瞄准角度会变小，就能迫使它们跳下来直面玩家。来到次元井安全开关的房间内又是一场恶战，本场战

斗因为敌人不会轻易离开场景高处的平台追击玩家，所以下层空间可以在危机关头逃命使用。敌人出现后，等肥球刷新出来直接使用BFG或者拾取场景下方的无敌强化晶球解决战斗。准备进入冷却室后，敌人再次出现，此时场景内还有一个狂暴化的强化晶球，这段时间搞定所有强力敌人绰绰有余。

进入下一场景后，地图中会三三两两的出现一些敌人，借助房间的转角就可以轻松解决。在医疗站房间内找到一个资料纪录后转身向右，在角落场景的地面上我们找到一个通往下层的通道，在下层场景拿到蓝色钥匙后，先上来同步自动地图，在旁边的房间找到执政官代币后不要着急离开，在精锐守卫尸体后面的箱子里角落可以找到本关的经典地图开关，开启后回到找到蓝色钥匙的场景尽头进入经典地图。

来到冰天雪地的基地外，不要急着前进，此处右边可以看到有一层较低的平台，在上面可以找到一个收藏品。进入冷却线圈场景的战斗，不要错过此处的一个资料纪录。另外这里的战斗虽然看上去十分冗长困难，其实玩家只要无视一路上出现的所有敌人，快速将四个冷却装置全部破坏，这样一来战斗中所有的敌人全部都会刷出来，然后自然是用BFG进行瞬间清场。

进入车站场景的战斗后，迎来的是一场彻彻底底的乱战，几乎游戏中所有类型的强力敌人都会登场。因为这里已经是本关最后一场难点战斗，有什么资源统统都要用上，BFG武器弹药用完后，可以在获得强化晶球的高处平台解决一些强力敌人，如果在这里被敌人集火，直接跳下并在下落的过程中提前用电磁加农炮的攻城模式瞄准强力敌人，落地后直接解决，因为敌人的攻击不存在预判，所以这种打法比较保险。

乘上最后的升降台后，先不要上去，在下方平台可以找到一枚执政官代币。来到VEGA的核心处，拿到这里的一个资料纪录，再根据提示将VEGA破坏后本章内容结束。值得一提的是，这是游戏里少有的玩家在进行任务互动后没有出现强制战斗的场景。因为达到游戏后期阶段，玩家富者恒富的符文应该已经升级完成，这时就会出现一个比较取巧的打法，玩家只要开启立体影像吸引敌人的注意力，自己找一个安全的地方使用无限弹药的电磁加农炮就可以安然通过大部分战斗。

利用魔堝使场景内的妖灵得到安息后，从右侧跳下开启一个骷髅机关，自印着绿色符文的大门内出来后右转，进入山洞再爬上一个小平台后，在一块染血的巨石下面找到本关经典地图的开关，开启开关后在右手边就可以看到经典地图的入口，之后往任务目标方向走即可补充一发BFG弹药，并解锁另外一个关卡秘密。

来到第二场妖灵装置的战斗，前面的粉红魔和地狱骑士建议用BFG一次清理干净，之后场景中央的石桥上会刷出三个机械肥球，记住大概位置提前用电磁加农炮狙击也比较容易解决。搞定后场景下层再次刷新出机械肥球，这时就可以跑去拾取场景中狂暴化的强化晶球，效率够高的话可以撑到最后地狱男爵出现并将之秒杀。破坏妖灵装置后从右边跳下，转身就能看到此处的石阶上破了个洞，进入即可找打一个收藏品。

前往第三个妖灵装置时，进入一个地洞后我们会在左手边的墙壁上看到一扇关着的骷髅门，继续前进就能在第二个转角的右手边找到这里的开关，打开开关后返回之前的大门完成本关的所有收集内容。强制战斗开始后，就守着进入最初进入场景的区域，这里向左有一个上坡，本围攻时跳到下层就可以脱困，同时高低落差也可以为自己创造进攻机会。当搞定连续出现的几个肥球之后，快速跑到场景中的强化晶球附近，等地狱男爵出现后再拾取，因为这场战斗最后会出现三个地狱男爵，所以在打肥球的时候尽量不要过早使用。

另外，因为马上要进入最终BOSS战，想要降低BOSS战难度的话，BFG弹药一定要充足，在这场战斗中只有最后一个补给，所以BFG的使用一定要更加有目的性。

最终章

奴尔之环（次元井）

●挑战要点

无

第一次的强制战斗敌人数量比较多，可以来到两边高处的房间内可以有效躲避强力敌人的攻击。看到次元井通向天空的光柱后，先在场景右边开启骷髅机关，之后重新回到高处，在入口左边的房间内获得一个BFG补给同时解锁一个关卡秘密。来到通往光柱前的断崖后右转，在这里的角落可以同步自动地图。经过一段跳跃再次遇到强制战斗后，需要注意这个场景不要跳到下层区域，不然很容易被围殴。在高处的几个平台之间移动，同时也可以借助弹射装置和传送阵进行快速移动来戏耍敌人。

BOSS战 蜘蛛首脑

蜘蛛首脑的弱点只有头部露出的大脑区域，猛烈地向这里开炮就好，不过由于BOSS的皮比较厚，战斗时间会拖得比较长。BOSS的大部分攻击都可以不去考虑，只要离他远远的就可以安全避开，而他进行激光扫射时，需要先跳跃一次，再下蹲一次来躲避。战斗中BOSS会进行上下颠倒的形态变换，当他把双腿之间机关炮顶到头上以后，可以快速和他拉近距离输出。当BOSS体力被削减到一半以下后，他就会开始使用全场的电磁攻击，这个时候我们可以爬上他召唤出的血肉平台来躲避。

另外，在使用电磁攻击时，BOSS头部的弱点也会暴露地更加明显，此时进行攻击可以获得伤害加成。最后，当BOSS接近死亡时，他会进入瘸腿的跛行状态，这时他的攻击速率会更快，不过目标性会有所下降，只要不断保持移动就可以保证不受到致命伤害。值得一提的是，因为战斗时间会被拉的很长所以难免会出现操作上的失误，这时带上一个绝境逃生的符文就变得十分有必要了。如果战斗中血量出现危机，只要使用BFG攻击BOSS就可以获得体力补给。

奖杯/成就指南

PS4版

奖杯总数	34	铜杯	16	银杯	12	金杯	5	白金	1

XOne版

成就点数	1000/33 个
全奖杯/成就难度	5/10
全奖杯/成就所需时间	15 小时左右
在线奖杯/成就	有
最少通关次数	
会错过的奖杯/成就	无
奖杯BUG	有
特殊需求	无

在奖杯和成就方面，本作陷入了一个不大不小的尴尬，单就奖杯/成就要求来说，完美游戏并不困难，不过因为本作的多人服务器限制国内 IP，所以想要进行多人游戏必须掌握科学上网方法。另外，关于“IDKFA”这个奖杯/成就，目前大部分玩家都爆出已经遇到了 BUG，所以玩家务必要在达成条件前备份一个存档。剩下的奖杯在完成全收集的过程中，基本都可以一周目搞定，即使有错过的内容也可以选择关卡进行补完。而“涉足狂境”这个奖杯/成就，建议现在噩梦难度这个可以接关的难度下进行联系，确保自己已经足够熟悉敌人配置后再行挑战。

推荐线路

一周目根据攻略完成全收集后，其实玩家的武器套件很难全部升满，基本上还是要进行二周目挑战。不过好处是我们可以继承存档，选章节游戏，如此一来只要在前期关卡利用一些没有什么威胁的敌人将武器升满即可。随后只剩下网战和“涉足狂境”这些奖杯/成就。完美的难度其实不高，不过能不能上去网就需要玩家自己想办法了。

吞噬尔肉
解锁条件 解锁游戏中其他所有奖杯。

射到死为止 25点/
解锁条件 打败机械巨魔。

寡不敌众？没在怕的 25点/
解锁条件 打败地狱卫兵。

下一个是谁？ 25点/
解锁条件 打败蜘蛛首脑。

E1M1 25点/
解锁条件 完成战役第一个任务。

进入未知 15点/
解锁条件 传送到地狱。

深入死地 100点/
解锁条件 完成“我还年轻不想死”、“用力打我啊”、“很强很暴力”或“恶梦”难度战役。

涉足狂境 10点/
解锁条件 完成“超狂恶梦”难度的“UAC”。

亲密接触 25点/
解锁条件 用电锯杀死50个敌人。

专业人士 20点/
解锁条件 获得一项武器改造套件的精通技能。

IDKFA 50点/
解锁条件 获得所有武器改造套件的精通技能。

即时切换 30点/
解锁条件 取得所有武器改造套件。

历史学家 25点/
解锁条件 找到所有数据纪录。

时间就是一切 15点/
解锁条件 用爆炸桶杀死100个敌人。

滴水不漏 30点/
解锁条件 找到所有收藏品。

亚金霸者 15点/
解锁条件 将生命值、护甲或弹药容量升级到全满。

亚金鬼神 30点/
解锁条件 单次战役中将生命值、护甲与弹药容量升级到全满。

异界的礼物 15点/
解锁条件 获得一个符文。

圆环完成 30点/
解锁条件 获得所有符文。

修补工人 15点/
解锁条件 完全升级执政官装甲的某一项目。

超频 50点/
解锁条件 单次战役中完整升级执政官装甲的所有项目。

彻底攻略 20点/
解锁条件 完成单一任务中的所有挑战。

屠宰手 50点/
解锁条件 使出200次壮烈击杀。

开膛剖肚 20点/
解锁条件 壮烈击杀战役中所有种类的一般敌人。

火力提升 50点/
解锁条件 在使用强化道具时击杀150名敌人。

动能转移 25点/
解锁条件 升级一个符文。

IDDQD 100点/
解锁条件 升级所有符文。

还有什么能玩的？ 35点/
解锁条件 单次战役中完成所有任务挑战。

IPXSETUP.EXE 15点/
解锁条件 赢得一场多人联机对战。

战斗已测试，DOOM战士已认可 30点/
解锁条件 在多人联机中达到等级5。

老朋友 30点/
解锁条件 取得BFG。

共享软体 10点/
解锁条件 创作并发表一张SnapMap。

孜孜不倦 20点/
解锁条件 玩5张别人发表的SnapMap。

入口通道 20点/
解锁条件 完成SNAPMAP基本与进阶教学。

《镜之边缘 催化剂》是一款以第一人称视角进行的跑酷游戏。玩家在游戏中要扮演信使费丝，尽情地在镜之城内探索。游戏除了有极多的收集要素外，还有递送物品和竞速这两种玩法，众多的支线任务也是游戏的乐趣之一。

本文对应游戏版本：1.02

文 昴星团　美编 Juxi

镜之边缘 催化剂	EA	动作
多机种	Mirrorrsquo's Edge Catalyst	中文版
	2016年6月7日 / 本地1人	对应年龄：12岁以上
	售价为PS4：449港币/XOne：429港币	

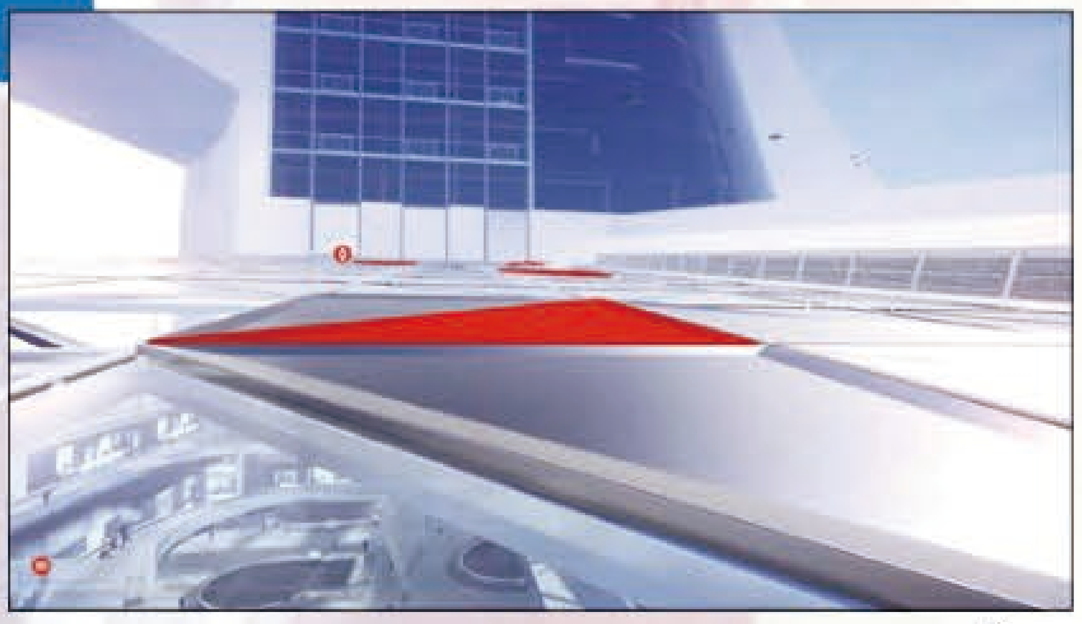
注：本文操作按键以PS4版为准。

基本系统

基本操作

功能	PS4	Xbox One
社交内容选择	十字键	十字键
移动/摆荡	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
互动/确定	×	A
干扰器/取消	○	B
出拳	□	X
踢腿	△	Y
跳跃/攀爬	L1	LB
快速转身（需购买升级）	R1	RB
蹲下	L2	LT
滑铲	奔跑中L2	奔跑中LT
翻滚	滑铲中L2	滑铲中LT
瞬移	R2	RT
开启信使视觉	R3	按下右摇杆
菜单–地图	触摸板	View
暂停选单	Options	Menu

信使视觉



游戏的导航系统，玩家只需要跟随红色标记的指示走，即可到达目的地点。不过导航所指的并不是最短线路，真正的最优路线需要玩家自己摸索。想挑战高难度的玩家，可以在暂停菜单的“选项”→“游戏”里调整信使视觉的功能强弱。

菜单

按下触摸板即可打开菜单的地图一项，该界面下可以按L1和R1切换到不同的项目里，这些项目分别为起点、地图、进度、任务和情报。

任务

游戏的流程以做任务的形式推进。任务分为主线任务和支线任务两种，支线任务不影响流程推进，但和主线任务一样都可以给费丝提供XP。在大多数主线任务中费丝会潜入平时无法进入的建筑内探索，这些建筑内可能有收集要素。想重新挑战已完成的任务，则可以在菜单里的任务一项中选择任务再次挑战。

TIPS
●先升级并购买全部动作再去挑战跑酷项目，技巧翻滚、快速转身和攀爬效率对时间的影响很大。
●挑战竞速赛跑和计时赛时，可以第一次先按指示跑到终点，再打开地图对赛跑起点设置路径点，根据地形看一下在这条路上是否有捷径。

地图

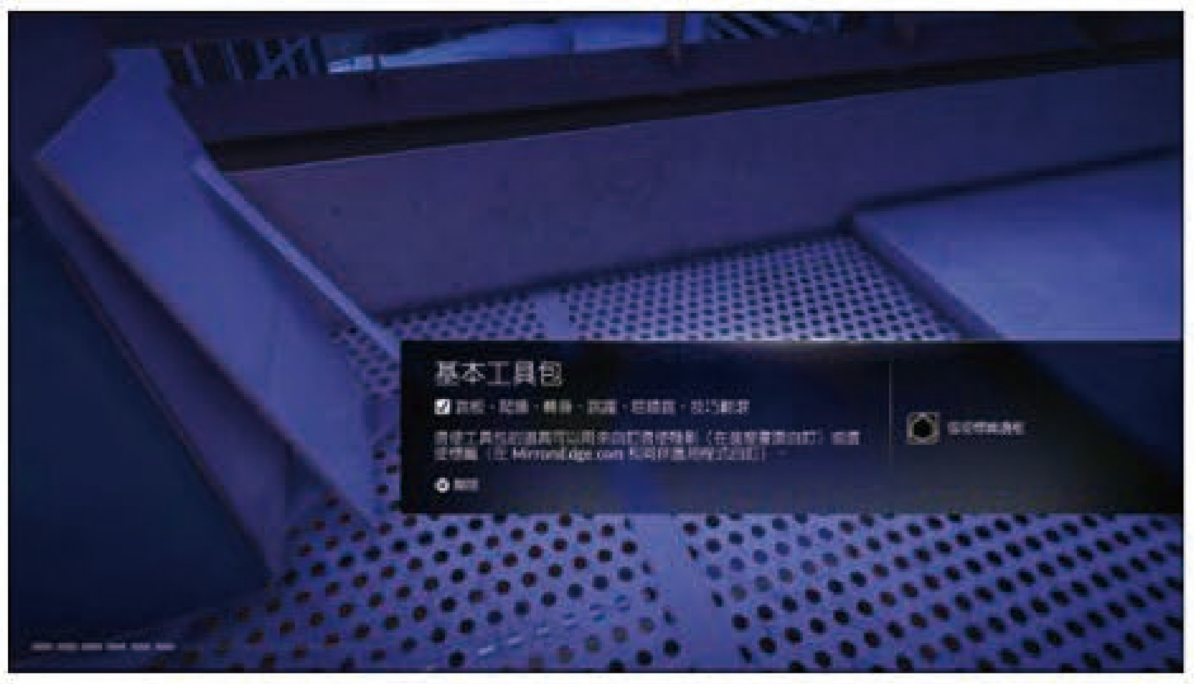
地图上布满了各种图标，上面标记着各种地标和任务的位置。按下 R3 就可以开启地图图例查看图标的含义，下面就来逐个介绍。

控网节点

流程推进到中期才会开启的地点，要求玩家入侵名为控网节点的巨型设施。入侵控网节点后，信使视觉会暂时失效，需要自行爬到指定点的位置互动才能恢复。设施内有很多警戒线，一旦触碰，在设施的最深处就会出现库格保全，只有打败他们才能继续前进。而且设施内部的空间非常宽广，所以整个过程还是非常艰辛的。成功互动并逃出设施即可完成控网节点的任务，之后能解锁节点附近藏身处的“快速移动”功能。

信使工具包

在游戏中达成一定目标后的系统奖励，需要自行前往对应地点获取，内含信使标签装饰和残影装饰。信使标签就是游戏中的“玩家设定档”，需要登陆 MirrorsEdge.com 自订，在网站修改的标签会与游戏中的同步；残影则可以直接在进度栏目下设定，设定后，玩家在计时赛中的表现会以残影的形式再现。



藏身处

被库格保全通缉的时候躲进藏身处，就能直接解除警报，除此之外还能通过快速移动直接转移至此，但首先要破坏藏身处附近的控网节点。

竞速赛跑

顾名思义，从指定地点开始往终点跑。最终会根据时间减少评价星级，3 星是最高评价。要注意，竞速赛跑中的红色路标不代表最快路线，真正的最快路线只能自己摸索。

广告看板恶作剧

到达后骇入看板即可获得 XP。虽然地图有定位可以直接找到广告看板，但由于没有信使视觉的提示，所以要爬上去还是要费一番功夫，有不少广告看板需要使用快速转身能力，建议还是把所有动作都学到手后再来骇入。

控网漏洞

指场地中的黄色光球，拿到它除了能增加少许 XP 外就没有其他作用了。初期可以不用特地去寻找，等游戏通关开启了控网漏洞定位的能力后再去找也不迟。

保全中枢

游戏流程进展到中期时开启的一种任务，到指定地点把中枢核心拔出来后逃离库格保全的追捕，看着地图跑到蓝色标记的范围外，并藏到角落不被直升机发现，等待画面右上角的冷却槽读条结束即可完成。

递送任务

一开始就能做的任务，在限制时间内把货物从委托人处送到另一个人手里，完成后能获得 XP。

声东击西任务

名义上是帮同伴引开库格保全，实际是具有检查点的限时赛跑。每次经过检查点都会增加限制时间，在倒数结束前到达终点即可完成。不过此时会遭到库格保全的追捕，要是懒得跑远把他们甩开，直接找个边缘跳下自杀即可。完成后能获得 XP。

哔特标签&计时赛

两者均为联网状态的专属系统。线上模式时按 Option 键即可设置哔特标签和计时赛，哔特标签相当于玩家自己的名片，其他玩家可以在此查看创建者的游戏信息和计时赛的挑战纪录。开始设置计时赛后，可以自行设置计时赛的起点和检查点，最后按△键储存完成编辑，之后就可以等全世界玩家前来挑战了。设置好的计时赛可以在地图界面按 R3 编辑或删除。

TIPS ●跳跃、滑铲等动作都会减慢速度，可以的话就一直跑，不要做多余的动作。

技能树&升级点数

在地图界面按R1即可切换到进度界面购买升级。升级项目分为动作、战斗和装备三大类，共50种，其中装备里除了最右竖排的干扰外，其他都只需要完成对应的主线任务自动获得。完成任务或达成某些收集要素可以获得XP，当XP达到一定量时，费丝就能获得1点升级点数，在想要的项目处按 × 键即可花费1点升级点数购买。

收集要素

地图中的每个区域都有收集要素，具体的信息在玩家进入该区域时会显示在屏幕左侧，打开地图也可以查看当前所在区域的收集情况。这其中秘密袋、文件和监视录音档只能在任务中获得，入手之后可以在菜单的情报界面查阅，以了解更多游戏背景。电子零件则隐藏在各个大街小巷里，并没有辨别具体位置的方法，只能随缘，不过这和游戏奖杯/成就没有一丝关系，所以不必理会。与游戏奖杯/成就相关的收集攻略已作为视频攻略收录在本辑的光盘中，有需要的玩家可以自行查看。

跑酷系统

跑酷系统

费丝在跑酷中需要用各种各样的动作跨越障碍。在菜单的进度一项中，花费升级点数购买的新动作可以让跑酷更加流畅，费丝可使用的所有动作和操作也可以在此处查看。

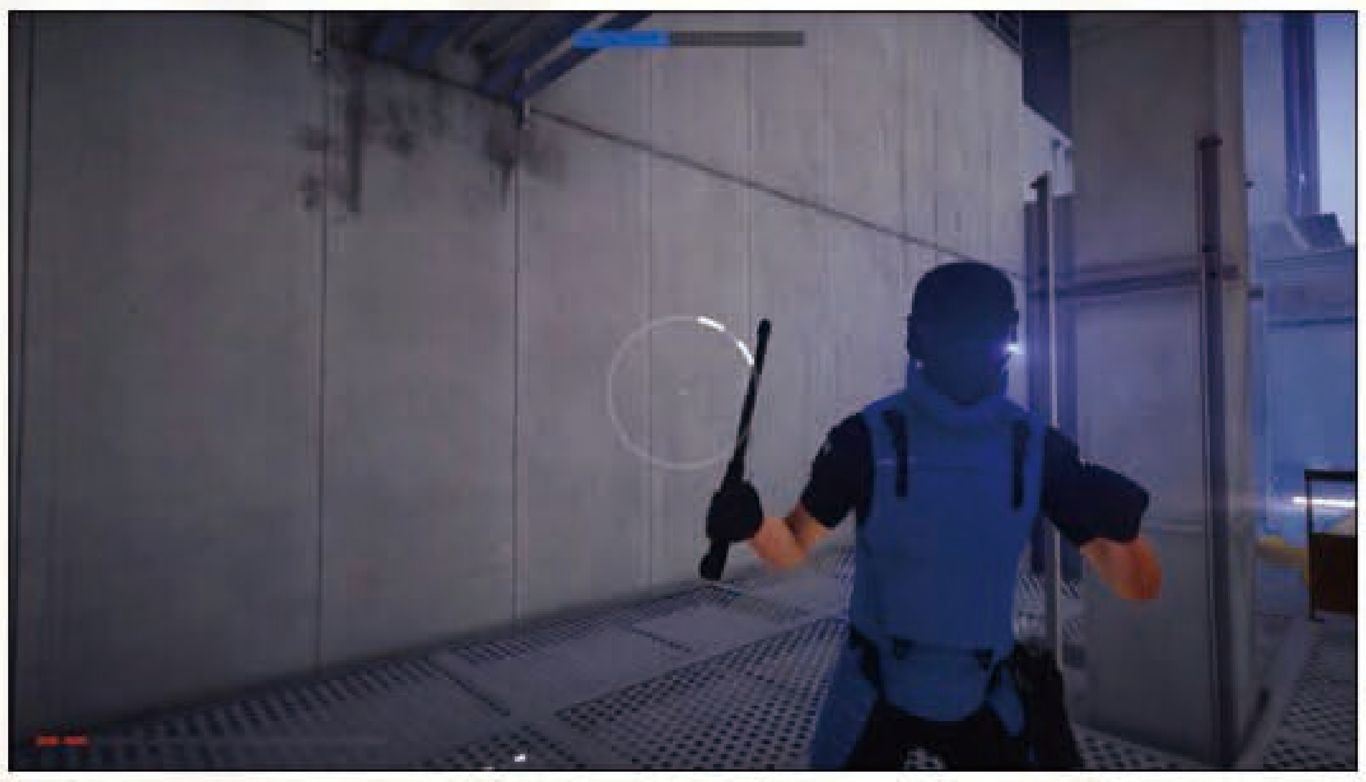
高处着陆

从高处着陆时如果不按L2键，费丝则会硬着陆，从硬直中恢复会花很多时间，如果按L2键则可以轻巧落地，使硬直时间大幅缩短。若已学习动作技巧翻滚，还可以在保持速度的情况下着陆。要注意，落下时要出现视角略微往下移的情况时再按L2才能使出技巧翻滚。

战斗系统

攻击方式

费丝的攻击手段仅有拳脚。拳头仅对前期的杂兵有效，后期的电击防护员和哨兵都不吃这一套；踢腿则是全员通用，而且可以和左摇杆配合把敌人打向一边，要是敌人撞上其他物体或墙壁，还能有追加伤害。另外，从空中攻击造成的伤害会更大，高空落下的攻击或高速移动时的空中攻击甚至还能将一些前期敌人直接秒杀。



体力值&垂危状态

画面左下角白色的方格就是费丝的体力，在没有专注护盾的情况下被攻击就会减少，战斗结束后徐徐回满。体力剩余一点后被敌人击中，就会陷入垂危状态，并享有短暂的无敌时间。垂危时费丝的视线和听觉会变得模糊，再次被敌人击中就会Game Over，立马跑远等待一段时间则可以解除垂危状态。

专注护盾

体力值右侧的长条就是专注护盾槽，当费丝保持高速移动时会自动累积，有专注护盾时可免疫子弹伤害，但被敌人近身攻击依然会减少体力。要注意的是，减速、硬着陆、击打敌人或者被近战击中都会导致专注槽减少，以至于失去专注护盾的保护，这就需要玩家在战斗和回避间进行取舍，尽量使用不会影响专注槽的穿越攻击（包括跳起飞踹、从绳索落下时的重拳等动态攻击）。

干扰

购买此项目后，按○键可对敌人使出干扰，被干扰的单位将暂时失去战斗能力。每次使用完毕，都要等其充电后才能再次使用。随着该项目的升级，还可以破坏无人机和炮台等具有AI的设备。

TIPS ●一切动作结束后立马按R2瞬移，能立即把速度提到最高。

全奖杯/成就攻略

光是完成主线剧情，就可以解锁大量的奖杯/成就了，剩下的除了收集外，最难的要数竞赛和连续完成动作的奖杯/成就了。想要全数达成还是需要一定的操作和较多的时间的。

奖杯总数	50	铜杯	41	银杯	5	金杯	3	白金	1

全奖杯/成就路线

成就数量	49个/1000点
全奖杯/成就难度	3/10
全奖杯/成就所需时间	30小时以上
在线奖杯/成就	2
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无

1. 先打主线任务，按照视频攻略顺便把主线任务中的收集要素拿齐，任务外的地图中，除了电子零件外的收集先不要拿，以免对照视频攻略出现混乱。开启控网节点后尽可能第一时间关闭。开启快速移动功能，在做后期的任务时可省下很多时间。购买升级时最好先把动作类买完。

2. 通关故事任务后，收集所有控网漏洞，并参照视频攻略拿齐所有收集要素。

3. 做完所有支线任务，并完成其他有特定要求的奖杯/成就。

少数的菁英
取得条件 获得其他奖杯

久别重逢 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

学会飞翔 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

惹人厌 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

轰隆隆时间到 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

破坏殆尽 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

以牙还牙 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

永远不忘 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

敌人的敌人 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

镜.之.城 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

砸毁掠夺 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

复仇行动 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

找到小女孩 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

奔向光明 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

破碎的梦 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

骇客时间 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

血浓于水 15点/
取得条件 随着剧情推进获得

知识就是力量 15点/
取得条件 完成所有塑胶怪的任务

市区女孩 15点/
取得条件 完成所有市区支线任务

拒绝下沉 15点/
取得条件 完成所有锚头区支线任务

一砖一瓦 15点/
取得条件 完成所有重划区支线任务

观景器 15点/
取得条件 完成所有奇景区支线任务

小跑腿 35点/
取得条件 完成所有支线任务

蹒跚学步 15点/
取得条件 购买费丝的第二次升级

自由奔跑 35点/
取得条件 购买费丝一半的升级

万全准备 70点/
取得条件 购买费丝的所有升级

完美奔跑 15点/
取得条件 持续奔跑，充满专注护盾

初阶信使 15点/
取得条件 依次完成跳板、爬墙、转身、跳跃、屈膝跳、技巧翻滚

老手信使 15点/
取得条件 依次完成瞬移、飞檐走壁、跳跃、屈膝跳、技巧翻滚、瞬移

顽强跑酷人 15点/
取得条件 依次成瞬移、跳板、飞檐走壁、管线摆荡、技巧翻滚

向赛巴致敬 15点/
取得条件 依次完成跳板、单杠摆荡、跳跃、爬墙、转身、跳跃、屈膝跳

乔治驻军 15点/
取得条件 依次完成飞檐走壁、转身、跳跃、爬墙、转身、跳跃、爬墙、转身、跳跃

贝尔大师 35点/
取得条件 依次完成撑跳、滑行、跳跃、爬墙、转身、跳跃、飞檐走壁、转身、跳跃、技巧翻滚

危险区域 15点/
取得条件 充满专注护盾，并在护盾消失前打败10个敌人

嘿，又是我！ 15点/
取得条件 使出制高攻击给予敌人最后一击

优雅飞行 15点/
取得条件 成功递送任一易碎包裹，内容物完全无受损

TIPS
- 干掉敌人什么也得不到，所以能不打就不打。
- 使用交换位置（需升级购买）后不断地R2和△键循环，可以赖死后期难对付的敌人。

神不知鬼不觉 15点/铜杯

取得条件 关闭任何一个控网节点，并且不被库格保全发现

屋顶上的信使 15点/铜杯

取得条件 完成10次竞速赛跑

登峰造极 70点/金杯

取得条件 所有竞速赛跑都拿到3颗星

限时快递 15点/铜杯

取得条件 完成10次递送任务

对抗体系 15点/铜杯

取得条件 完成15次广告看板恶作剧和见义勇为

顺手牵羊 15点/铜杯

取得条件 取走10个电子零件

我在战场上见过你 15点/铜杯

取得条件 破坏所有保全中枢

P.I. 康纳斯 35点/银杯

取得条件 找到所有秘密袋

说书人 35点/银杯

取得条件 找到所有监视录音档和文件

全面曝光 70点/金杯

取得条件 收集所有控网漏洞

最后胜者 15点/铜杯

取得条件 完成一次计时赛

你赢不了我 15点/铜杯

取得条件 前往查看哔特标签

毛骨悚然 15点/铜杯

取得条件 自订自己的残影

奉公守法的公民 15点/铜杯

取得条件 第一关开始后一直轻推左摇杆走出监狱下楼梯即可

难点奖杯/成就说明

初阶信使

推荐的地点如下图，这里有一块黑色的广告板，运用广告板前面的栏杆完成要求的一系列行动，切记中途不要做多余的动作。下面说的关于动作的奖杯/成就同理，就不再描述了。

老手信使

这个奖杯/成就只需要一面足够长的墙即可完成动作。

顽强跑酷人

这个奖杯/成就需要一个狭窄的过道，推荐地点如下图。

向赛巴致敬

管线摆荡就是指拐角处的管道，需要地形的支持，推荐地点如下图，附近是支线任务“全面覆盖”。

TIPS ●跑到敌人身边不要按R2瞬移，否则会绕着敌人做出回避行动而不是瞬移。

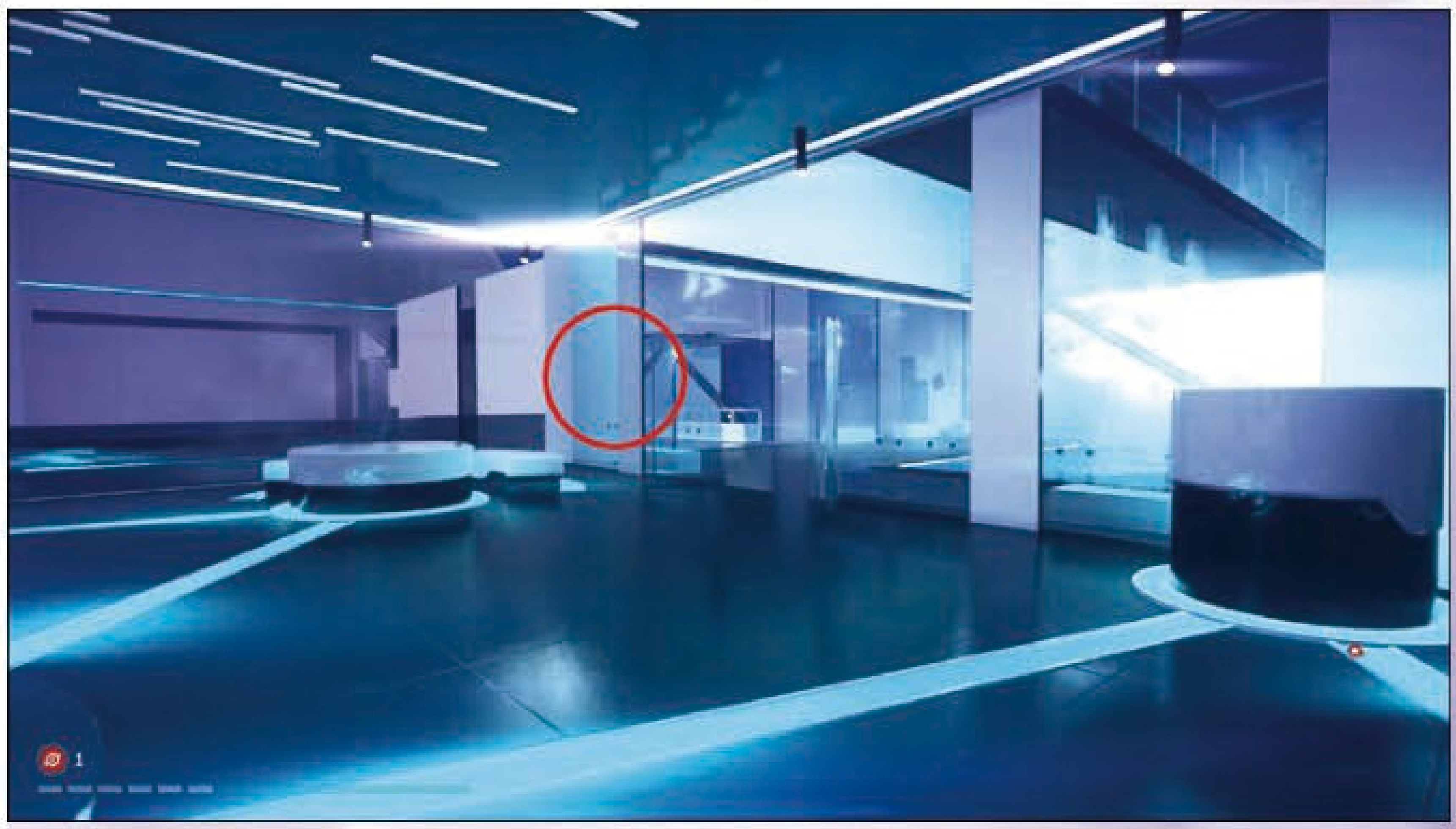
✚乔治驻军

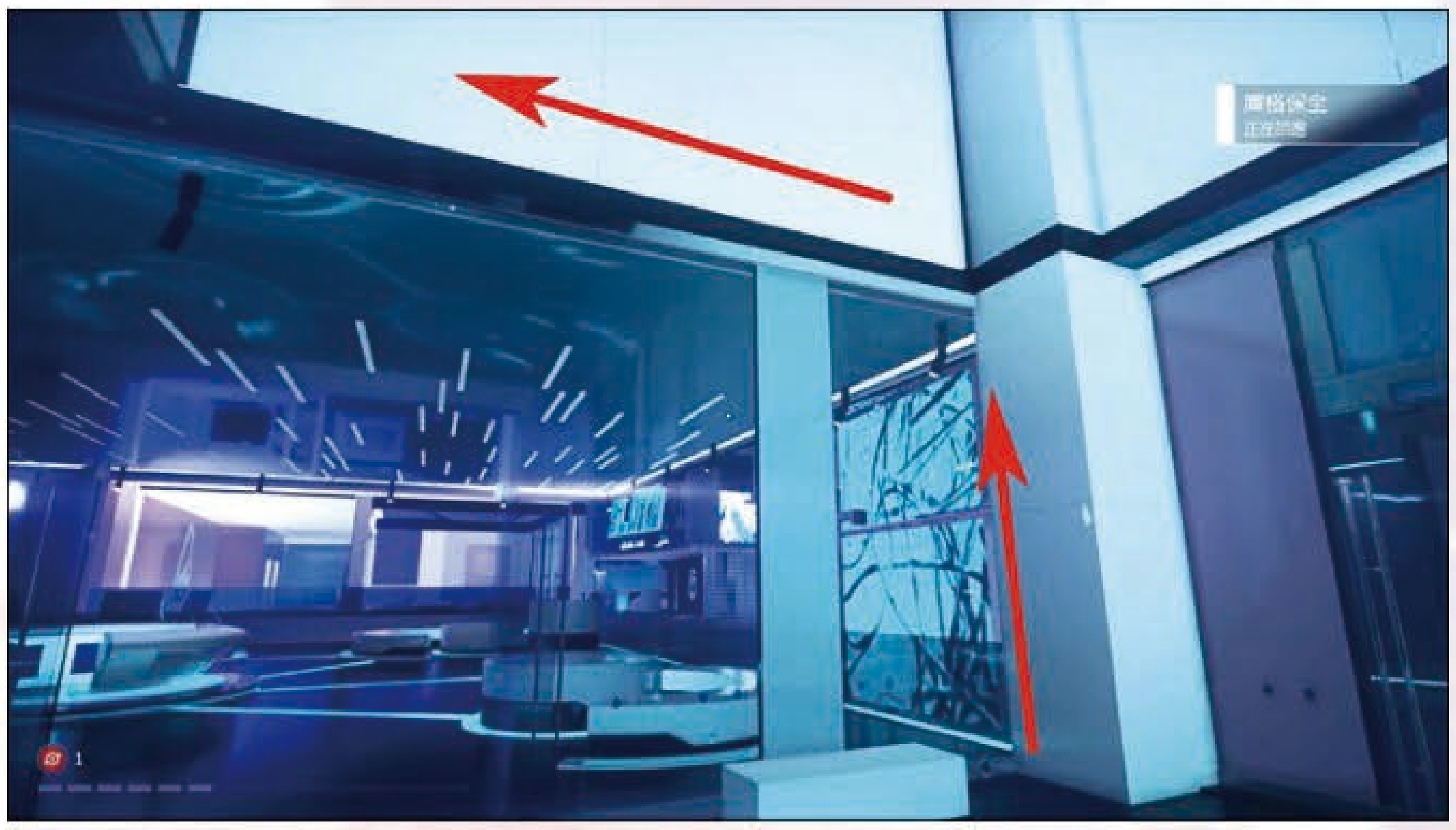
同样需要地形的支持，推荐地点在支线任务“控网节点：市区”里开始后不久即可到达的位置，场景如下图。

✚贝尔大师

要求的动作非常多，总之切记中途不可做多余的动作。推荐地点在“顽强跑酷人”的推荐地点往外走，如下图。可以分两个部分：1. 撑跳(在挡板前按 L1 翻越)、滑行；2.【跳跃、爬墙、转身、跳跃】、【飞檐走壁、转身、跳跃】、技巧翻滚。

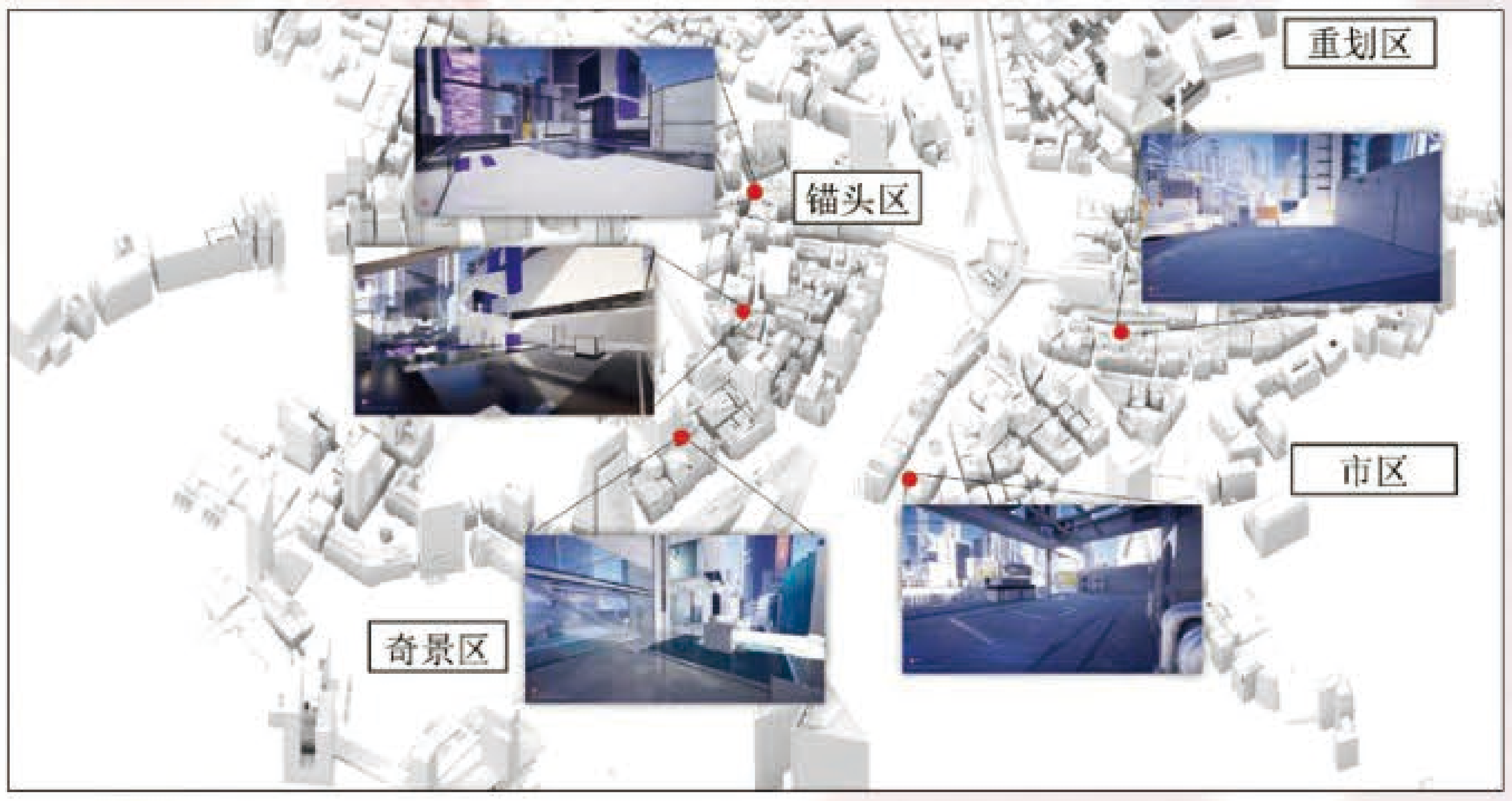
做完第一个部分后不要做多余的动作，走到图示部分开始第二部分，途中停下了也不要紧。另外第二个部分的飞檐走壁，记得在转身后适当调整角度往墙上跳才能触发。





✚对抗体系

广告板共有 12 个。见义勇为是指在某些地区遇到被库格保全围攻的平民时拯救他/她，会发生这种时间的地点如下图，遇不到就快速移动到附近的藏身处，再回来刷就好。



✚嘿，又是我！&危险区域

“嘿，又是我！”的触发条件需要那些最后有击倒特写的任务。推荐做主线任务“捕蝇草”，尽量以空中攻击终结敌人，这里出现的多个敌人也方便达成奖杯/成就“危险区域”。

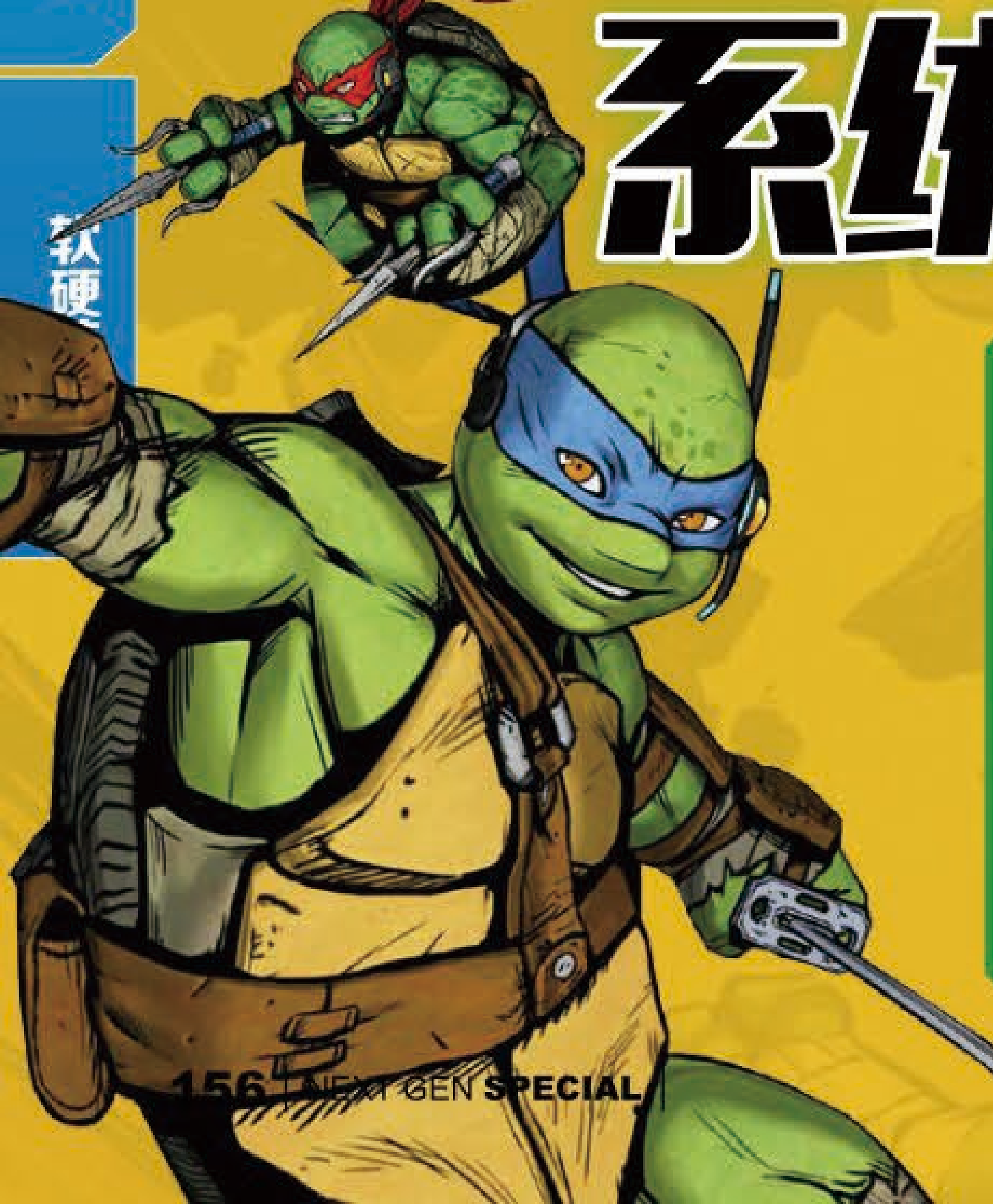
TIPS
- ●把敌人踢向护栏或悬崖边可以一击搞定。
- ●在墙边反复攀爬、转身、攻击可以快速解决身边难缠的敌人，最终BOSS战时很有用。

文 稀饭 美编 NINA

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES MUTANTS IN MANHATTAN

忍者神龟 曼哈顿变异体	Activision	动作
多机种 TMNT: Mutants in Manhattan		美版
2016年5月24日	本地1人/在线2~4人	对应年龄：13岁以上
售价为PS4/XOne：390港币、PS3/X360：292港币		

越是深入地玩，虽然越是意识到《忍者神龟 曼哈顿变异体》的缺点，但也越是感到这个游戏不应该被用低分去对待，毕竟在基本的游戏架构上，它还是透着白金的游戏设计功力。当然，问题仍然是存在的，把一些游戏元素调为随机而强行拉长游戏时间也并不值得赞赏，但还是那句话，如果你对白金的游戏作品或是《忍者神龟》的漫画有爱，这款作品仍然是值得一试的。



系统详解

本作的系统本质上还是有点儿白金的味道，不过不像是《变形金刚 破坏战士》那样的 RPG 要素浓烈，倒是更为偏向于动作游戏。同时本作也按照内容主题，增加了一些和神龟们有联系的小设定，虽然对战斗影响不算特别大，但是胜在有趣好玩。

操作列表

XOne	PS4	按键功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
LB	L1	瞄准
LT	L2	开启忍术/换人快捷菜单
RB	R1	发射手里剑
RT	R2	闪避
LS	L3	锁定
RS	R3	T-Glass视觉
Y	△	重攻击
X	□	轻攻击
A	×	跳跃
B	○	调查/动作
方向键	方向键	使用道具
Menu	OPTIONS	游戏菜单
VIEW	触控板	指令菜单

PS：本操作列表以 Type A 操作方案为准，玩家也可以选择另外三种操作方案。个人比较推荐 Type B，只是把“LB/L1+RB/R1”和“LT/L2+RT/R2”的按键功能进行了对调，闪避使用键程较短的 RB/R1 发动起来更为方便。

©2016 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

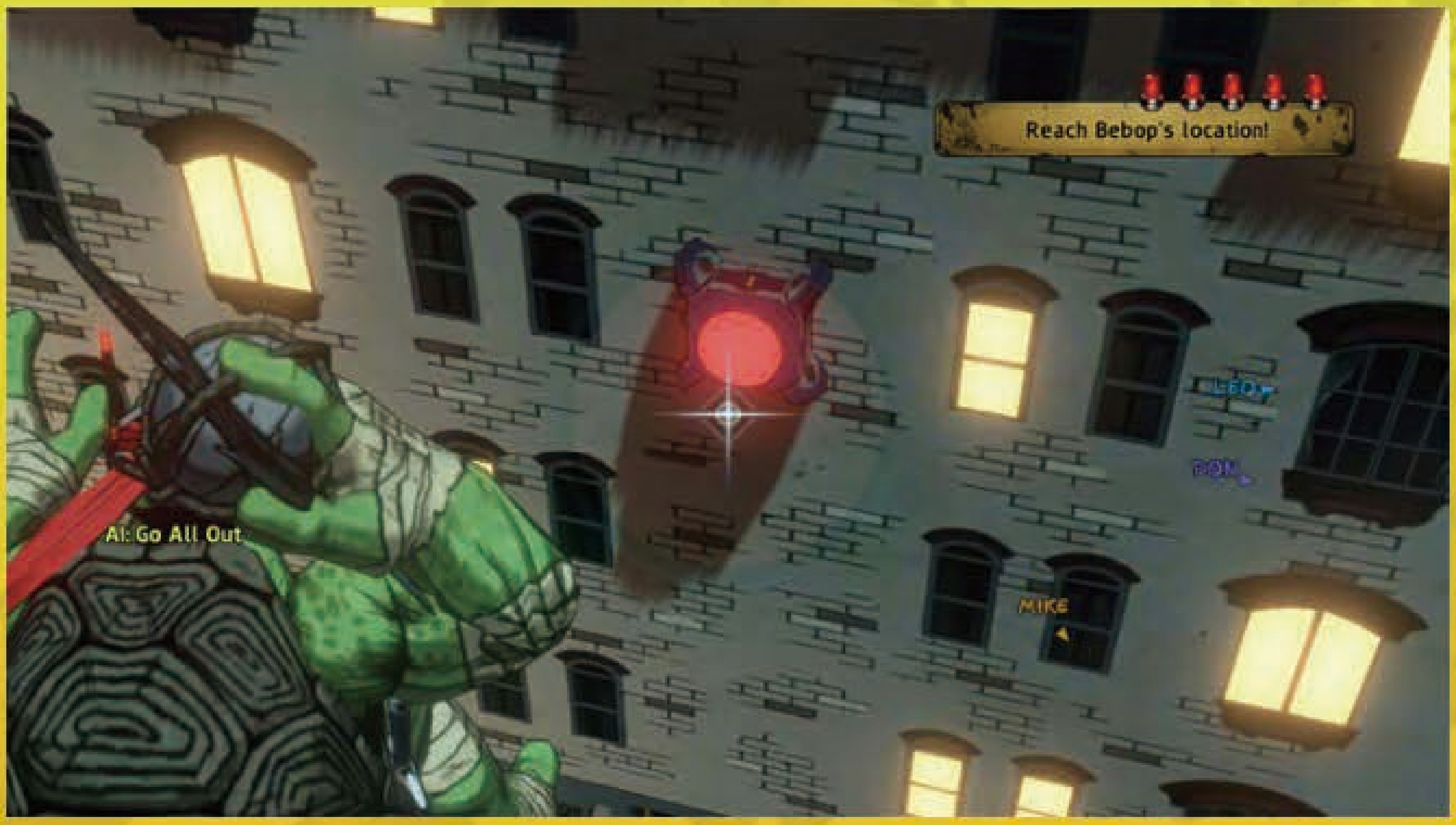
进阶操作

白金的游戏一般都有普通操纵方式之上的进阶操作方式，这一点在本作身上算是体现得不太明显，主要都是一些常规的特殊操作，例如大家都熟悉的二段跳。不过因为本作的闪避系统设置上有一些特色，所以还算是保留了一点白金的风格。

瞄准与手里剑

本作当中没有白金游戏当中常见的枪械，不过还是有手里剑这种非常符合忍者风格的远程武器。比较囧的是，为了符合远程冷兵器的风格，本作当中的手里剑用的是半自动发射方式，玩家如果需要连续发射，就只能连按发射键，用起来有点累人。

在单独按射击键的情况下，玩家操纵的角色会朝着面前大致范围内的敌人射击，而如果玩家想要精确地射击某个物品，就需要用上瞄准，这时候视角会拉近，并且画面中央出现准星。但是本作的瞄准做得比较烂，不但镜头移动的时候并不平滑，而且飞镖因为有飞行时间，所以如果连续射击，会发现命中点会有点走偏。还好实际上在游戏当中用到瞄准机会不多，凑合着用就好。另外在空中瞄准时角色会处于缓降状态，方便玩家瞄准高空目标射击。



忍术与换人

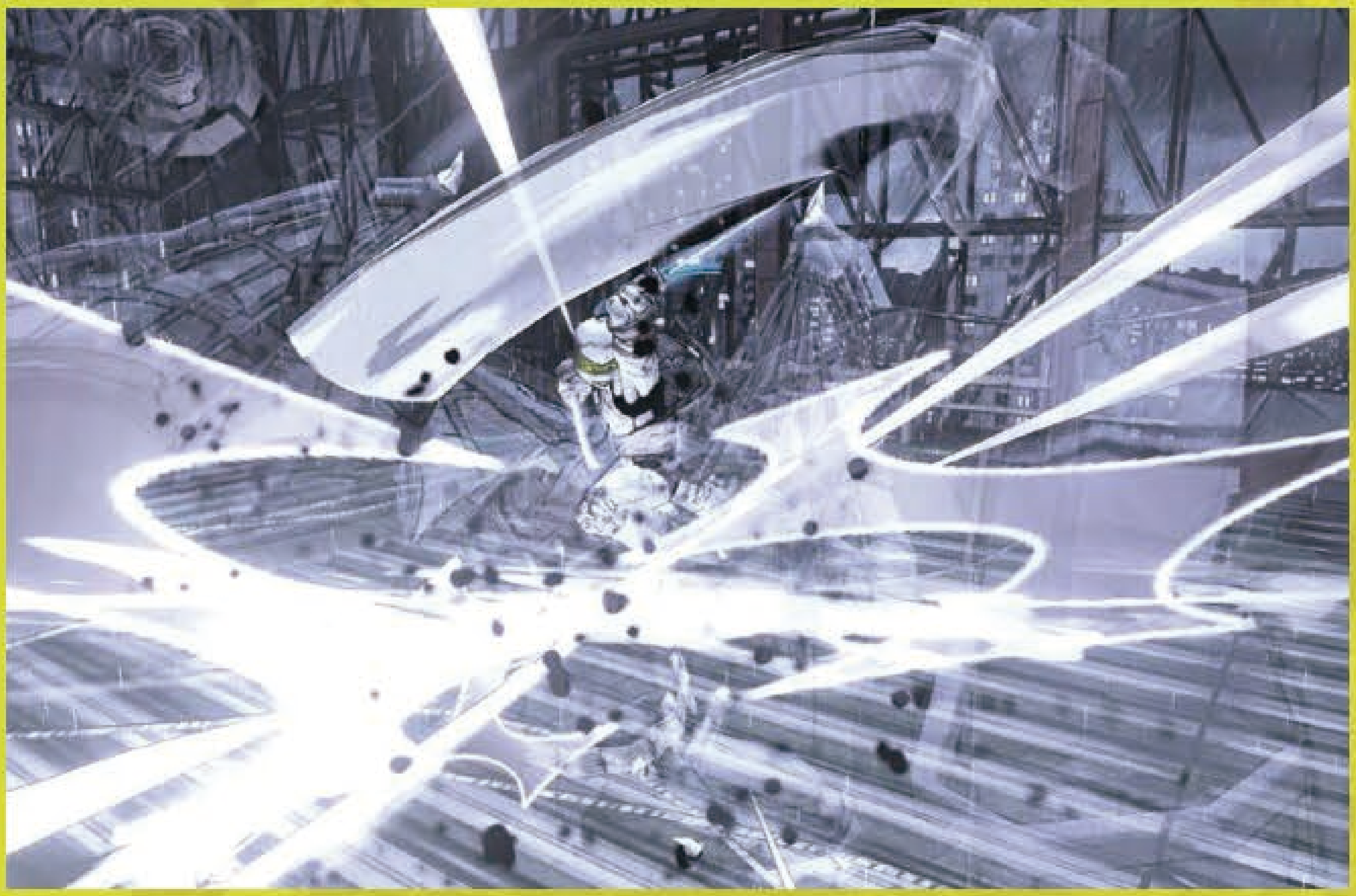
忍术（Ninjutsu）是本作当中颇为关键的设定，其发动方式是在按下 LT/L2 键的同时按下菜单当中提示的对应按键。发动忍术没有任何消耗，只会让其进入冷却时间，而且只要冷却完成就可以继续发动。本作当中的忍术效果各异，有的是攻击，有的是提供强化效果，其中大部分会让玩家角色进入强制出招状态，发动过程中角色都是无敌的，所以除了用作和敌人对抗，也可以用于保命。

但也正因为这个特点，一般忍术的冷却时间都颇长，动辄就是两三分钟，在其冷却期间玩家就只能靠着角色的基本能力以及道具来应付局面。但其实在单人模式当中，玩家还有一个方法能够继续使用忍术，就是换人。

在忍术 / 换人菜单当中，左下方会有换人的按键提示，对应的角色是固定的，↑是米奇，↓是多尼，←是李奥，→是拉菲。注意本作的换人和一般有多个角色的游戏不一样，玩家换人的时候不是把操纵权是视角转移到对应角色身上，是干脆把当前操纵角色直接原地切换成对应的角色。

但是玩家在换人时需要注意两点，一个是换人的对象必须处于正常状态，如果处于被击倒的状态或者已经返回下水道巢穴就无法更换。另外一个是换人时只有非常短暂的无敌时间，所以最好不要在靠近敌人的时候发动。

除了主动换人，当玩家的角色被击倒后，如果在场有其他 AI 操纵的角色，就会立刻被换为玩家操纵，换人方式仍然是自动取



代掉玩家所在角色的位置，不过换人的瞬间会发动一次换人攻击，要比主动换人保险一点。

另外虽然换人可以让玩家用更多忍术，但是 AI 操纵角色时也是会发动忍术的，所以可能换过来的角色所有忍术也在冷却当中，这一点需要多加留心。

闪避与格挡

闪避（Dodge）和格挡（Parry）在本作当中有一点容易被混淆，因为在游戏当中，神龟们的闪避有两种状态，其中单击 RT/R2 键是单次闪避，可以让神龟朝着某个方向闪躲，有短暂的无敌时间，而如果玩家长按 RT/R2 键，则变成了持续旋转闪避，神龟们会缩回壳中不断小范围旋转，并且格挡一切来袭的攻击，期间还可以移动。

无论是单次闪避还是持续闪避，都会消耗画面下方随之出现的眩晕槽，一旦眩晕槽消耗一空，神龟就会陷入短时间的眩晕，期间无法做出任何动作。单次闪避会消耗固定量的眩晕槽，而在持续闪避当中，眩晕槽会缓缓下降，如果格挡了攻击，则会根据对方的攻击强度被击飞出一定的距离。

而格挡使用的同样是闪避按键，不过使用方法则是在敌人攻击即将击中角色时立刻按下 RT/R2 键，神龟会用背上的壳格挡敌人的攻击，中断其动作并让其陷入短暂的硬直。

但是因为另外一个技巧的存在，使得格挡在实际战斗中的使用率变得并不高，那就是背击（Back Attacks），它的操作和格挡很相似，也是在即将被敌人击中时按下 RT/R2 键，然而并不是单击，而是长按。如果时机正确，角色就会瞬间快速移动到敌人背后，此时按下 B/ ○键，神龟就会跳到敌人头上，对其发动背击，不断地击打敌人的头部并令其陷入无法攻击的挣扎状态，直到约 3 秒后把神龟甩下来后才能终止。这一招对于绝大多数敌人和 BOSS 都适用，不过发动起来难度相对较高，导致的情况就是玩家往往想要发背击，却最后发动成了格挡。

T-Glass视觉和偷袭

许多外媒都戏称这个视角就是“《蝙蝠侠 阿克汉姆》系列”当中的“蝙蝠视觉“，但实际上远没有那么复杂。在正常的游戏过程当中，这个视觉的最大作用就是在沙箱式的场景当中找到玩家需要去执行的任务所在的地点，玩家可以在这个视觉当中看到任务地点向着四周发射的红色光波，寻找到源头就会找到被红框标出的任务目标。

当然除此之外玩家也以用穿透障碍物来观察敌人所处的状态和位置，如果敌人呈黄色就是未发现玩家的普通状态，红色则是已经察觉玩家的追击状态。这个功能只在进行限定把敌人全部偷袭击倒的小任务当中有用处，平常几乎用不上。

既然提到偷袭，这里也写一下发动方式，只要敌人处于普通状态，玩家在不引起其注意的情况下靠近并且发动近战攻击 (轻重皆可)，就可以将其秒杀，但是手里剑不可以触发偷袭，而空中落下式的重攻击则可以触发。

比较好玩的是，本作当中敌人的敌对状态判定是对每只神龟单分开计算的，所以当一只神龟被敌人目击时，如果有其他尚未被察觉的神龟从背后靠近这个敌人，一样可以发动偷袭将其秒杀。

连击

如果各位读者有玩过《变形金刚 破坏战士》，肯定都会被游戏当中那复杂度堪比鬼泣的连招系统给吓了一跳。不过似乎白金终于意识到，大部分人打那款作品最后都只是一招鲜吃遍天，所以这一次《忍者神龟 曼哈顿变异体》的连击系统就简单多了，有玩过《真・三国无双》的玩家应该都懂，就是典型的 C 系统。

轻攻击有 5 段，重攻击有 3 段，如果玩家在轻攻击的连击之后输入重攻击，就可以产生不同效果的派生，而重攻击则只能独立连段，无法用轻攻击派生。具体到每一只神龟身上，他们不但攻击招式的动作和范围不一样，连段的派生也有一些分别，下面将具体列出。

PS：空中的轻攻击动作和地面有所差别，但是效果差别不大，空中连击落地后会自动衍生出地面连击的对应段数动作。另外空中重攻击固定为砸地，没有连击，而空中轻攻击连击的重攻击派生只有砸地攻击一种。

米奇	
连段	派生效果
轻→重	快速中距离前打，令敌人产生硬直
轻→轻→重	升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→重	砸地攻击，令敌人被击倒
轻→轻→轻→重→重	砸地后朝上空飞踢，踢飞敌人
轻→轻→轻→轻→重	上钩脚后朝上空飞踢，踢飞敌人
轻→轻→轻→轻→轻→重	快速中距离前打，令敌人产生硬直
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	双节棍旋转打击，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	中距离前冲攻击，可击飞敌人

多尼	
连段	派生效果
轻→重	360° 棍击二连打，第二段有击飞效果
轻→轻→重	砸地攻击，令敌人被浮空
轻→轻→重→重	砸地后借连续戳棍追击敌人
轻→轻→轻→重	连续戳棍
轻→轻→轻→轻→重	三连旋棍打，带有多段攻击判定，最后一段可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	旋转回身前戳棍，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	撑棍前冲中距离飞踢，可击飞敌人

李奥	
连段	派生效果
轻→重	双刀前冲斩，可击飞敌人
轻→轻→重	前方扇形范围挥砍
轻→轻→轻→重	升龙斩，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→轻→重	多段连斩，威力较高
轻→轻→轻→轻→轻→重	双刀前冲斩，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	快速前刺，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	短距离移动后双刀前冲斩，可击飞敌人

拉菲	
连段	派生效果
轻→重	重踏地面，令敌人倒地
轻→轻→重	刺叉快速二连击
轻→轻→重→重	二连击后升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→重	升龙击，可以把角色和敌人都带向空中
轻→轻→轻→轻→重	铁山靠，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+轻	铁山靠，可击飞敌人
左摇杆输入方向后立刻输入反方向+重	冲刺叉击，可击飞敌人

跳跃相关

和多数白金的游戏一样，本作当中的角色也可以二段跳，而且没有什么要求，连按跳跃键就可以发动。除此之外，本作还有一些元素是和跳跃相关的，一个是滑翔，在跳跃后长按跳跃键就可以让神龟们打开背上的简易滑翔伞进行飞行，另一个是爬墙，只要神龟跳到墙壁

上面，就会自动进入爬墙状态，期间可以跳跃也可以攻击，但是两个动作都会令神龟短暂失去爬墙判定，需要对着墙壁推动摇杆来重新获得判定。

还有最后一个和跳跃相关的内容是特殊动作，包括跳到电线杆和栏杆上就会发动的滑行和跳到细杆上就会发动的旋转，前者能够让神龟快速滑动，但是不能像《日暮城狂欢》那样进行射击，而后者则能够让神龟攀着杆子旋转一段时间，带有攻击判定，不过发动起来比较麻烦，并不值得经常使用。

调查/动作

B/ ○键在本作当中用上的机会不多，但需要用的时间都比较关键。其中算得上最不关键的就是捡起物品，例如捡起油桶投掷向敌人，或是在某些任务中捡起金条运送。而在某些任务当中，玩家需要对着关键物品用 B/ ○键触发特定动作，例如解除炸弹和大脚帮的装置都要在靠近装置后长按 B/ ○键来执行特定动作。

而最关键的用途自然是拯救同伴，当一个同伴生命值耗尽时，一般来说不会立刻被打回下水道巢穴，而是进入“壳震症”(Shell Shock，原意是弹震症，指士兵在长期作战后产生的精神疾病，因为 Shell 也有“壳”的意思，这里被拿来当一词双意的梗) 状态，这时候靠近同伴并按下 B/ ○键就可以让他们恢复战斗状态。注意，拯救同伴时玩家会触发特定动作，此时并不是无敌的，所以救人也要注意时机。

界面详解

1. 生命值
2. 战斗点数
3. 李奥状态图标
4. 拉斐状态图标
5. 米奇状态图标
6. 多尼状态图标
7. 当前AI指令
8. 快速道具栏
9. BOSS激活槽
10. 忍术冷却提示

PS：非战斗状态下，上面列出的绝大多数界面元素都会被自动隐藏。

菜单功能

功能简介

1. 故事模式，也本作当中主要的游戏内容项目
2. 联机合作模式，四位玩家分别扮演一只神龟战斗
3. 神龟巢穴，用于升级忍术、护身符和查看勋章
4. 教程，教会玩家如何进行游戏，在刚开游戏的时候必须要进行一下
5. 收集，查看玩家在关卡中找到的收集品
6. 电影画廊，查看游戏当中的过场动画
7. 统计，可以查看游戏当中的大部分数据
8. 排行榜，查看玩家排名
9. 选项，更改游戏的部分设定
10. 调整账号，玩家可以在这里选择自己登陆游戏的账号

故事模式详解

本作的故事模式是以关卡来区分，所以在故事模式界面，玩家一进来就会看到几个重要项目，具体作用请看界面解析——

1. 角色：选择玩家在游戏一开始控制的角色，但因为实际上在游戏当中可以随时换，所以意义不是特别大，因此这个项目主要是用来更换角色的皮肤。

2. 神龟巢穴：功能和主界面的神龟巢穴是一样的，后面会有具体功能的讲解。

3. 关卡：按进去后可以选择要挑战的关卡，一开始的时候部分关卡是被锁定住的，随着玩家不断地攻略关卡，这里可选的关卡就会进一步开放，最终会变成 9 个关卡都可选。玩家在对应的难度完成过关卡后，关卡右方会显示出在这个关卡中获得过的最高评价。

4. 难度：有 Easy、Normal、Hard 和 Very Hard 四个难度，其中 Very Hard 需要玩家在打通 Hard 才会解锁。难度影响的有玩家的生命值高低、敌人的生命值高低和攻击力高低，还有壳震症状态能够持续的时间，难度越高，玩家生命值越低，敌人生命值和威力越高，壳震症持续时间越短。但是难度越高，过关后的训练点（Training Point）奖励倍率也会越高，获得高品质护身符的几率也会上升。

5. 开始：设定好上面四项里的内容后就可以开始挑战关卡了。

神龟巢穴

神龟巢穴的主要功能项有三个，分别是忍术（Ninjutsu）、护身符（Charms）和勋章（Emblems），具体功能如下——

1. 忍术，在常规的忍术界面当中，玩家可以看到角色装备的四个忍术，其中右边的一个固定为角色的特殊忍术，例如李奥的“神龟时间”（Turtle Time）和米奇的“拉拉队长”（Cheerleader），其余的则是通用忍术。

除了不能换上其他人的忍术，四个忍术槽都可以随意替换为其他忍术，不过一种忍术只能装备一个，不能重复装备，但是不同的神龟装备同一个忍术是可以的。

按进选择忍术的界面时，玩家如果按下 X/□键就可以开启选定忍术的升级菜单，花费一定的训练点就可以让忍术升级，但是本作当中的忍术升级无关忍术的威力和性能，只会缩短忍术的冷却时间，而且升上对应的等级需要玩家等级足够才会解锁。

同时最下方的几个忍术都是 BOSS 对应的忍术，除了需要玩家等级足够来解锁升级，还需要击败对应的 BOSS 才能够解锁这种忍术。

2. 护身符，在玩家击败 BOSS 或是在关卡中拾取各种颜色的岩石时，会有机会获得护身符，当时在战斗当中无法装备，不过可以在通关后鉴定出能力然后在这个界面当中装备。

每只神龟都有三个护身符槽，但是有着启用上的限制，Easy 和 Nornal 难度只能够使用第一个护身符槽，Hard 难度可以使用两个护身符槽，只有 Very Hard 难度才可以使用三个。

护身符有品质之分，最低等的是绿色的，只有一个特效，红色的高等一些，有两个，金色的护身符则有三个特效。虽然一般来说特效多则意味着更强，但是护身符的特效有很强的随机性，有时候会重复堆叠，最弱智的情况下，一个救人时有无敌效果的特效会堆叠出两个来，特效本身又不能升级，重复堆叠又不会延长无敌时间，等于护身符的位置被白白浪费了，所以还是要看具体效果来决定用哪个。

另外有一类特效比较特别，就是影响手里剑的特效，例如让其射速大幅提高的“速射手里剑”（Rapid Shuriken）和让其带上爆炸效果的“炸弹手里剑”（Bomb Shuriken），这种特效无论玩家装备多少个，只有一个可以生效，所以玩家不能够靠大量堆叠手里剑特效来把《忍者神龟》玩成了《忍者神镖》。不过提升手里剑威力的“强力手里剑”（Power Shuriken）则可以和其他手里剑特效共存，喜欢走远程路线的玩家可以考虑将其等级升高一点。

最后要提一下的是护身符有升级和合成系统，前者是通过消费关卡当中击败特定敌人后掉落的卷轴和训练点，提升护身符某一项特效的性能，总体而言收集素材麻烦，提升效果相对有限，属于有用但是效果比较鸡肋的系统。而后者则是通过把三个护身符合成为一个新护身符，来获得强大特效的途径。然而合成护身符后产生的特效是完全随机的，和玩家选择的材料没有关系，反倒是选用护身符的品质会影响最终合成出来的护身符品质，所以其实核心思想就是在赌运气，意义不是很大，仅作为消耗多余的护身符而用。

3. 勋章，这个系统有点类似于游戏当中的内置成就，玩家达成特定的条件之后就可以解锁特定的勋章，并且在这个界面可以选择将其装备在自己的角色名片上，让自己在联机时看起来更帅更有个性（并没有）。徽章也有着品质的区别，最简单的是铜质，难一点的是银，更难的则是金色。

Hard难度BOSS打法介绍

本作有个很特别的地方，就是关卡的内容和目标大部分是随机的，玩家需要完成一个个任务，累积足够的BOSS激活槽，蓄满之后BOSS战就会激活，来到对应地点就可以开始BOSS战。也因为这个原因，本作并没有非常固定的关卡流程，所以这里把重点放在较为复杂的BOSS战上，跟大家说一下在Hard难度下的BOSS要怎么对付。

Hard难度要点

1. 强度：这个难度的难一个就是体现在敌我双方能力的差距上，玩家一开始的生命值只有四格（正好是一个披萨），而普通敌人一下攻击可以打掉玩家两格血，所以前期两招你就躺了。而BOSS就更不用提了，基本招招教你做人。当然玩家的生命值上限会随着不断击倒敌人而增加，所以不会真的后面两下就倒，但是仍然不应该被BOSS轻易击中，因为起码就是四格生命值的损失，有时候连招直接就把你打进壳震症状态。准备好要经常被队友救援和救援队友，不然玩家往往难以完成BOSS战。另外要记得多利用背击来控制BOSS，可以减少他们有威胁的攻击并创造输出机会。

2. 策略：首先，笔者建议玩家都先去打一遍Easy难度，一来是用于熟悉游戏，二来则是解锁BOSS忍术，部分忍术还是非常有用的。之后，玩家就可以装上合适的护身符，开始尝试挑战Hard难度，其中推荐装备“龟壳防御提升”（Turtle Guard Up）和“无敌治愈者”（Invincible Healer），前者可以减缓玩家处于持续防御时的眩晕槽消耗，后者则让玩家在救治队友时处于无敌状态，都是非常适合Hard难度情况的能力。最后，最好把AI策略长期调整为“保护我”（Protece Me），这样队友会更为积极地来拯救被打入震壳症的玩家。

3. 难点：在Hard难度，一种精英敌人会不时出现，他们的造型类似于高级的大脚帮忍者，也懂得格挡玩家攻击和瞬间传送到背后斩击，但是最丧心病狂的是他们身边有着诅咒，玩家一旦靠近，角色头上就会出现紫色的骷髅，此时如果玩家被击倒，不会进入壳震症状态，而是直接被打回巢穴，只能靠狂吃披萨来恢复战斗力，但是如果四个神龟都被打回巢穴则任务失败。鉴于这些敌人还有刚体，而且攻击意识极强，玩家往往很容易会被其灭团，所以一旦遇到一定要立刻发动忍术尽可能削减其生命值，只要生命值下降到一定比例，这种敌人就会撤退，战斗难度就会随之锐减。

另外一个难度是BOSS狂化，在生命值降到一定程度以后，BOSS就会进入狂化模式，攻击速度提高，某些BOSS的招式性能还会发生变化，令战斗难度变得更高，所以越是斩杀阶段，玩家们就应该越谨慎。

最后，本作当中有隐藏BOSS的设定，玩家在和一个BOSS对战时，另外一个BOSS会随机乱入，而难度越高，乱入的几率越高，所以在打Hard难度的时候，可能会好死不死突然多了个BOSS，导致战斗难度直线上升。鉴于这个过程完全不可控，大家只能玩游戏之前多洗把脸了。

BOSS分析

猪面 Bebop

作为第一个BOSS，猪面的招式还是比较好把握的，大部分也不难躲，但是Hard难度带来的攻击威力是不会因此而下降的，所以玩家还是要保持着谨慎的心态去和他对战。猪面的主要招式有以下几个：

1. 电锯连斩：攻击范围集中在正面，侧面前方也有判定，而且一般中了第一招就会被第二招连续击中，Hard难度一般会让一个角色立躺，而且因为有范围伤害，所以如果队友也抽风，最惨的情况下一个三连击地上就躺了四个缩头乌龟，直接团灭。但是这招也是最方便触发背击的招式。

2. 机枪射击：分为三种，一种是对准玩家所在的地方进行定点射击，但是因为子弹飞行比较慢，很好躲。第二种是横扫式的设计，呈扇形，直接跳过或是用持续防御顶过射向自己的那几发子弹即可。第三种则是跃上高空进行乱射，位于其上方和斜下方都有中弹的危险，但是在其身后或正下方则相对安全。

3. 电锯连砸：攻击前有一个比较明显的准备动作，然后会产生一条持续向前延伸的冲击波，因为是直线攻击，躲开攻击路线

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

就好。

4. 电锯冲刺：突然短距离冲刺后立刻发动电锯攻击，算是比较防不胜防的一招，一般在玩家角色处于中距离时发动，速度较快，建议一看到其突进就按进防御键抵挡。

5. 炸弹雨：投掷大量炸弹，覆盖一大片区域，然后逐步引爆，每一枚炸弹的威力都不俗。这个技能如果玩家跑得快或立刻采取持续防御的话是不成问题的，但因为覆盖范围广，逃的时候最好看准了方向。一般来说猪面会处于爆炸区域中，所以此时无法对其展开攻击，但偶然他会对远处的队友投掷炸弹，自己不在爆炸范围内，却会作出防护爆炸的动作，处于无法攻击和移动的硬直，可以趁机跑到他身边输出。

6. 烟雾弹：使用之后猪面会随机移动到金库的上层的一边或是下层的中央，玩家需要对其进行追击，狂化的时候瞬移后经常会立刻发动射击，颇有点威胁，觉得一下子看不到他在哪就直接持续防御并转动镜头搜索即可。

牛头 Rocksteady

和牛头的战斗难点之一其实是在于掌握场景的特征，千万不要走到两边的铁路上，随时出车祸，被列车撞一下可不是闹着玩的。但是这个特点对于牛头同样适用，所以除了引诱它撞到铁路上，还有一个比较损的方法，就是让四个神龟都装备“屏障”（Barrier）忍术，这个忍术可以以角色为中心产生一个屏障，把敌人都往外推，连 BOSS 都不例外，所以用这招可以硬把牛头推到铁轨上让他被车撞，大幅提高战胜他时的效率。他的招式如下——

1. 铁锤连击：以从下到上挥击为主的攻击，但是也有横扫后砸地的攻击，威力非常大，最好看到他出招就开始躲避，但如果玩家能够掌握打击的发动时机，会是非常好的发动背击机会。

2. 手雷阵：向面前扇形区域投掷手雷，然后做出防护动作。因为覆盖范围并没有猪面的炸弹那么夸张，所以可以趁着其做出防护动作时绕到他背后发动攻击，不算是很有威胁的招式。

3. 铁锤砸地：有原地和跳跃两个版本，发动时间中等，但是影响范围颇大，被击中的神龟会陷入短时间的眩晕，但时间足够牛头来一次铁锤连击来追打，是非常有威胁的招式，鉴于判定不太好判断，建议躲开或是跳到空中避开即可，无需拼背击和格挡。

4. 榴弹炮射击：对着玩家发动榴弹三连射，远距离因为榴弹飞行速度慢而没威胁，但是有时候会在近身时发动，速度颇快，令人防不胜防。所以战斗中最好留在牛头身后，一看到他突然转身就要发动持续防御来抵挡。

5. 三连冲撞：连续发动三次冲撞，但是除了第一次，后两次冲撞抗干扰能力很低，被持续攻击就容易被打断。但是实际上如果引诱其在第三次冲撞时撞上地铁站的墙壁，就会让其被卡住，创造出攻击机会。AI 队友一般会手贱打断冲撞，所以这招一般是联机的时候才有机会用上。

史拉许 Slash

这只变异的大鳄龟是一个比较难缠的对手，但问题一方面是出在了场景上，周围都非常昏暗，而史拉许又喜欢使用他的翻滚攻击，导致它经常从黑暗中突然滚出来，防不胜防。同时他的近身攻击威胁也不小，发动较快，范围也较广，加上攻击欲望强烈，是一个难缠的对手。尽量呆在他的背后输出，锁定住它并紧跟着他的行动，让他的攻击手段限制在近距离的爪击上，会让战胜他的过程更顺利。史拉许的招式如下——

1. 双爪连击：一般起码有两段，攻击范围接近身周前方的大部分区域，所以只有在后方攻击比较安全。有时候他会使出后打招式，专门对付身后的玩家，所以看到他发动攻击动作后最好都是后闪一下，看到情况安全再进攻。狂化后攻击频率大幅提升，让玩家很难近身。

2. 冲撞：一个比较常用的攻击，就是朝着身前进行有一段跑动距离的冲锋，带有攻击判定，不过因为不会突然转身发动，所以只要留在其身后就不会有太大危险。但是狂化后发动频率变高，非常有威胁。

3. 翻滚：向着前方进行一段距离的翻滚攻击，威力颇大，持续时间较长，而且期间浑身都有攻击判定，玩家除非有把握能够将其格挡，不然建议避其锋芒。狂化后威力更高，碰到就是半条命。

4. 跳跃砸击：使用频率不算特别高，但是威力大，而且发动时间也颇快，只要看到身边地上有其攻击判定就要立刻防御。这招在狂化时的威胁更大，所以尽量和史拉许绕柱子，不要和他站在一条无阻挡的直线上，不然会非常危险。

卡拉 Karai

和之前几个独斗型的 BOSS 不一样，卡拉的战斗是混合型的，一开始是和她交战，之后又换成打杂兵，最后干脆是她和杂兵一起上

场。她本人体型较小，而且擅长招架神龟们的攻击并让他们出现硬直，所以其实凑上去一股脑在围攻她并不明智，还很容易错判断她的出招，建议玩家本身不如留在外围，用飞镖攻击并提供忍术上的支援。她对正面和身周发动攻击的手段不少，所以最好随时留在她的侧面。杂兵方面，其实近战兵不是最可怕的。留在上层丢炸弹阴人的炸弹兵才是最麻烦的，记得优先处理。这一战推荐玩家可以试试击败巨型朗格后解锁的忍术“巨像投影”（Giant Hologram），可以让玩家化身超级巨像，持续时间内可以打出两次巨拳三连击，攻击范围极大，清理杂兵的效率一流。卡拉的攻击有——

1. 旋风斩：先发动一次能够弹开神龟们攻击的转身斩，最后发出一道对身周范围敌人进行攻击的剑气。虽然看似凶险，但只要在被弹开后立刻向后躲闪，就可以安全避开。

2. 双刀斩击：一般会发动四段，而且发动之前会招架神龟们的攻击，一般被招架后看到她攻击时就要侧闪，躲开后可以在她身后追击。

3. 飞身射镖：后跳到空中然后对原本所在地发射一丛飞镖，如果玩家下意识追击肯定会中招，建议是看到她这么做后立刻持续防御，侧闪也可以，但是不保险，可能会被散射而出的飞镖击中。

4. 龙卷风斩：卡拉不断转动，化身为一个红色龙卷风不断地大范围移动，被击中就会遭到重创。建议拉开距离，看到她快速靠近后就立刻进行持续防御。等她停下后会有一个小小的硬直，是输出的时机。

5. 前冲斩：发动到冲刺的速度很快，但是发动时身前会出现红色的判定区域，立刻侧闪有很大机会可以躲开。这招是范围攻击，直线上的所有神龟都会被击中，所以在她发动之后记得随时准备救人。

6. 壁走：卡拉在狂化后会经常攀爬在场景的柱子上，等待着时机对玩家发动突袭，记得要一直锁定她并注意防御。

鲨鱼 Armaggon

和史拉许有点类似，也是拿地下管道当老巢的鲨鱼有着比较明显的场景优势，玩家只要掉出平台外被紫色的毒水沾到就会进入短暂的僵尸状态，行动几乎完全不受控制，这意味着玩家必须要呆在场景当中战斗。而且在后期不同的管道当中还会涌出毒水，对经过路上的神龟造成伤害，而鲨鱼本身却不怕。所以这场战斗需要注意的并不只是输出，还有防御。相比起来，因为体型构造的关系，鲨鱼本身的攻击倒不是特别有威胁，小心他的喷毒和大范围的甩尾攻击就可以比较安全地和他周旋。鲨鱼的招式如下——

1. 连续咬击：主要攻击范围是其正面，鉴于玩家一般不会站在他的前方，所以威胁不太大，但其实作用范围比肉眼看起来的要大一些，所以不要因为自己在他身侧就觉得很安全，要随着他的攻击调整步伐。

2. 扫尾：发动前会有明显的动作，而且身周会有大范围的攻击提示，所以并不难躲。但是在特定情况下会有可能打中玩家，后果严重，不但威力高，而且还可以把玩家打进场景外的紫水当中，所以一定要躲开。

3. 喷吐毒液：有两个版本，一个是朝着身前扇形的区域喷射，只要不在其身前即可。另外一个是对空喷射，然后陆续落在其身周，不要贪刀，在他喷了两次后就要撤离开来，等毒液消失再上去打。

4. 毒液喷射：进入到水中后才会发动的版本，喷吐出毒水柱并对场景进行扫射，必须用防御或是跳跃来躲开。最可怕的是有时候会随着水管当中的毒液喷吐一起发动，此时最好还是用防御扛过去。如果玩家能够在其喷射时击中他并造成足够的伤害，可以将其强行打上岸。

5. 冲刺噬咬：从水中跳出后会发动的攻击，但因为提示明显而且速度并非快得无法反应，所以只要跳起躲开就好。

6. 甩尾：对高空进行甩尾，在其身前和身后会非常容易中招，但是侧面则相当安全，所以虽然使用频率高，但是命中率并不高。

7. 噬咬：有对身前发动和对身侧发动两个版本，动作都非常明显，要记得注意躲避，中招之后会被连续噬咬然后被投进毒水当中，当然如果进水之前没死，是可以空中受身然后跳回来的。

蝙蝠怪 Wingnut

他的战斗分为两个阶段，其攻击方式也有着很大的差异。飞碟状态比较好对付，不但攻击方式单一，而且现场还有炮台可以利用，等其被击落到地面时就可以放心对其围殴，平常还可以用场景当中的弹网飞到高空中对其进行攻击。但是蝙蝠形态就有点不好对付，不但移动速度快，而且不时会飞到空中，使得连续攻击变得困难。而且他的攻击里有几招非常有威胁性，需要小心对付。蝙蝠怪的招式如下——

1. 旋转射线：飞碟版的旋转射线是在空中向着地面射出四道斜向的射线，会有一个比较明显的准备过程，而且因为旋转时中央区域是安全区，所以并没有什么威胁。后面飞碟版也会出现集中向飞碟下方发射的射线，因为

攻击面更集中，也更好躲。但是蝙蝠版的射线是从其脚底下平行旋转射击，整个地面都会被覆盖，而且持续时间颇长，跳跃躲不过，只能够用持续防御来躲，所以和他打要算好眩晕槽的长度，不然分分钟躲不过这招。

2. 投掷炸弹：类似于猪面的炸弹投掷，但是爆炸速度更快一些，注意其覆盖面的情况下可以用持续防御安然躲过。

3. 飞碟射击：召唤飞碟对着斜前方进行射击，蝙蝠形态特有的招式，本身不算特别有威胁，只是有一定的追向性。但是在狂化后会有一个围着蝙蝠怪直接对其脚下射击的新版本，专门阴已经习惯了躲在他脚下的玩家。

4. 连续踢腿：蝙蝠形态专有攻击，其起手动作是高抬起腿，对正面的角色进行下劈踢，如果被命中就会连续被踢上好几脚，直接打残。不过因为动作较慢，只有在狂化的时候比较有威胁，平常用于触发背击是个不错的选择。

5. 空中冲刺：蝙蝠形态专有攻击，类似于卡拉的冲刺斩击，不过因为蝙蝠怪此时是浮空的，所以一些地面型的攻击会打不到他。狂化之后这招威力更大速度更快，是容易导致团灭的招式，要小心侧向躲避。

6. 高速旋转：蝙蝠形态专有攻击，类似于卡拉的龙卷风斩，但是速度相对较慢，不过持续时间更长，需要在其靠近时用持续防御熬过去，或是躲得远远的。招式结束后蝙蝠怪会陷入一段时间的眩晕，是输出的好时机。

7. 追踪弹：放出大量的追踪弹，追击四只神龟。看起来似乎需要远远躲开，但实际上与其让导弹追得疲于奔命，不如直接凑在蝙蝠怪身旁，导弹还没追踪就已经一个个打在了地面上，威胁并不大。

8. 尖爪连击：发动的频率不高，但是连击的数量颇高，所以一旦中了很可能就把神龟打废了。还好只要不处于正面，就不容易被击中。

朗格将军 General Krang

虽然外形看起来很威武，但实际上朗格将军本身的战斗力不算特别强，应付起来可能还不如一路上打的BOSS车轮战难。注意避免和其正面对抗，追着背后打，你会发现这个BOSS很多攻击根本都是打不到你的。他在狂化之后攻击意识加强，但是攻击速度还是偏慢，所以打法没有太大的变化。朗格将军的招式如下——

1. 手臂激光炮：朝着身前用双手发射扇形的激光炮连射，对于远处的角色有威胁，但近身角色基本不受影响。

2. 追踪飞弹：朝着上空发射追踪飞弹，并攻击在其身边的神龟。但是因为导弹实在飞得太慢，就算看到其发射后再闪避也完全来得及。

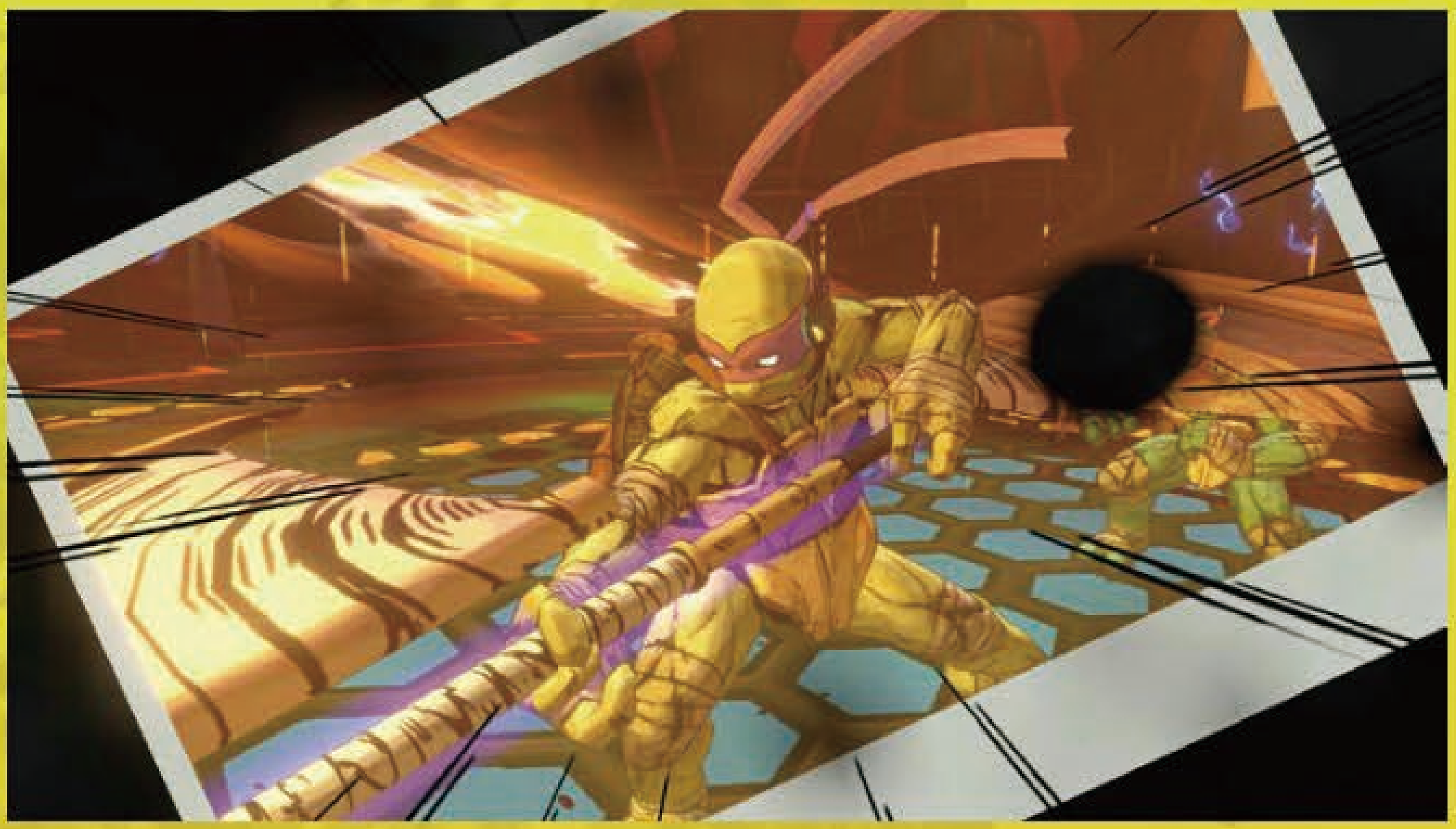
3. 双臂砸地：对着身前的地面用双臂砸击，有一定的追向性，但是对身后侧的角色同样没有攻击判定。

4. 后挥拳：举拳挥向身后，打击背后的角色，但是因为准备动作太大，直接闪避或者用持续防御来挡住即可。有信心的玩家可以试试用这招来触发背击。

5. 小跳砸地：跳起后迅速砸向地面，对大范围内的角色造成浮空后倒地的效果，但是因为范围提示太明显，比较容易跳起躲过。

6. 胸部光波炮：胸部射出激光并缓速旋转，对于中距离角色非常有威胁，而且威力极高，但是对于贴身的角色没有太大影响。

7. 护盾：类似于忍术屏障，在朗格身周产生一个护盾，被护盾顶中的角色会受到伤害，所以需要快速后撤躲开。一般使用之后接着用的就是远程攻击手段，所以需要快速靠近。



巨型朗格 Mega Krang

这场BOSS战严格来说是载具战，被神龟们控制的骑士机器人才是攻击主力，常规状态的神龟们就是凑数的。和巨型格朗的战斗不是很讲究玩家的技术，因为大部分情况下是在进行射击，所以只要搞好步骤就行。记得两个关键，一个是除非没有其他弱点部位可打，不然绝对不和巨型格朗正面对攻，另一个是主要爆发手段就是骑士机器人的“忍术”，其中胸部光线是威力最大也最值得用的，护盾和飞弹可以按照时机来发动，冲拳就不要用了，纯粹找死。巨型格朗的招式如下——

1. 挥手攻击：动作非常大，但是因为覆盖范围也大，所以躲起来其实不是那么轻松，不过机器人也是可以使用闪避的，所以理论上只要对判定的时机把握得够正确，就可以安然应付。实在不行就不要和他正面对抗，换一个平台站着打他的其他弱点部位。

2. 手指导弹：从手指发射大量追踪导弹，有一定威胁，但因为飞行速度慢，其实可以靠着机器人本身的右手炮击直接打掉。

3. 胸口导弹：尺寸比手指导弹大不小，爆炸范围和伤害也更大，但是因为从胸口飞出来到落地的速度实在慢得吓人，一般来说都可以被迅速用机器人的右手

炮直接打爆。

4. 砸击：生命值下降到一定程度后，朗格会直接砸击平台，并最终将其砸沉，所以看他一出手就赶紧更换平台即可。

5. 口部导弹：对天喷射大量导弹，这些导弹很快会垂直落下到玩家所在的地方，不过其实只要看到落下的时机，直接让机器人飞上天就可以躲过轰炸。

6. 电磁球：放出一个巨大的电磁球，缓慢地追踪玩家，可以通过对其不断射击来将其抵消掉。

7. 手掌激光：伸出双掌，对前方持续发射激光并且进行扫射，只需要让机器人跳起来持续飞行就可以躲过。

施莱德 Shredder

神龟们的老对手，也是游戏中某种意义上的最终BOSS。他的招式中有着类似于卡拉的特征，但是又更霸气一些，并不会不断闪避玩家的攻击，反到是不断追击，而玩家如果把握好了他的攻击节奏，其实很容易可以抓到背击的机会，而当背击的机会增多之后，他被群殴的机会也随之变多，反倒比较好对付。

1. 手爪连击：用手臂上的两个手爪进行连击，是施莱德最基本的攻击方式，但发动之前往往伴随着对神龟攻击的招架，所以一旦发现攻击被施莱德挡开，就准备好侧闪吧。

2. 旋转击：和卡拉的招式几乎一样，还是弹开神龟的攻击后，发动一次身周范围的斩击，速度没有卡拉那么快，但是威力更大一些。

3. 幻影飞踢：前跳并发动一次带有残影的大威力攻击，比较难预料攻击判定产生的时机，所以最好保持在他的侧面和后方攻击。

4. 冲刺斩：另一个和卡拉类似的招式，但是发动之前会先发动一次类似阿修罗闪空的带残影的瞬移，然后再立刻释放，一旦看到有残影的移动就要开始准备防御了。

5. 飞石踢：踩踏地面让数块岩石飞起，然后瞬间把它们向着不同方向踢飞，石块飞行的路线都会被标出，所以躲开就好，如果当时非常贴近施莱德，可以立刻采取持续防御来应对。

6. 瞬移：在狂化之后使用频率会变得很高，基本每一次进攻都会使用，所以其攻击时机变得更难预测，但如果把握好了时机，发动背击的机会也会随之增加，因为他经常优先瞬移去打远离身周的角色，玩家只要故意留在远处，就可以引诱施莱德发动这一招来开启攻势。

PS：如果玩家在和施莱德对战时随机触发了隐藏BOSS对战，就会和超级施莱德（Super Shredder）对战，他的招式和施莱德非常类似，只是威力更大、距离更远而且全部都带电，并且能够召唤雷电对战斗时的平台进行轰击，还会发动范围遍及整个平台的冲击波，不能通过跳跃躲避，只能持续防御。

成就/奖杯指引

XOne版

成就总数	50
全成就难度	5/10
全成就所需时间	约25小时（视随机性内容出现情况会有大幅波动）
在线成就	3个
最少通关次数	2
有无会错过的成就	无，可选关重打
难度是否影响成就获得	有，Hard难度成就与Easy 或Normal难度分别对应一个成就
成就BUG	无
特殊需求	无

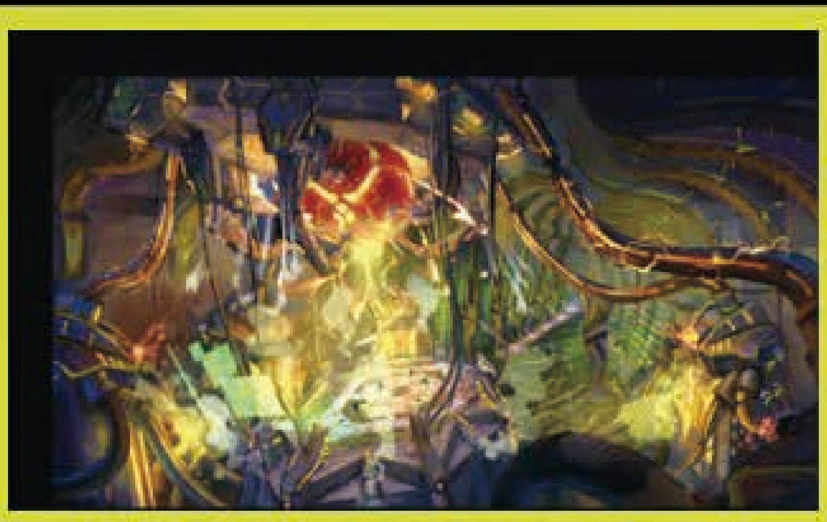
PS4版

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	6/10（PS4版无累计奖杯进度统计）
白金所需时间	约25小时（视随机性内容出现情况会有大幅波动）
在线奖杯	3个
最少通关次数	2
有无会错过的奖杯	无，可选关重打
难度是否影响奖杯获得	有，Hard难度成就与Easy 或Normal难度分别对应一个奖杯
奖杯BUG	无
特殊需求	无

综述

本作的成就/奖杯获得不算特别高难度，但是有两个问题会导致某些成就/奖杯获得有非常大的偶然因素。一个就是随机，这游戏里面好多东西都是随机的，最残酷的就是获得收集也是随机的。玩家获得了一个白色石块后，就有机会获得本作当中的收集品：漫画封面，然而就算玩家在同一关，拾取同一个白色石块，还是会随机获得不同的漫画封面，而且还有可能获得自己已经收集过的封面，所以全收集成为了一个纯粹靠人品的过程。相同的情况也对于累计完成特定事件有影响，一个关卡里，玩家是接到杀敌任务、拯救披萨车任务还是找回金砖任务完全是看脸，所以想要达成累计条件，就只能不停地刷了。另一个因素是特定要求，例如在BOSS被打败的同时玩家也被打进巢穴当中，或者在BOSS被打败时米奇正在释放他的合体连击等等，这种情况虽说也可以特意达成，但难免要多试几次，而且本作没有直接打BOSS的功能，每试一次就要重新打一次关卡，多少有点烦人。而且部分特定条件要求几乎只能够靠联机游戏解决，所以这款游戏最理想的全成就/白金配置是四个人一起打，大家不妨试试约上好友或是在相关论坛上找一下有没有一起解成就/奖杯的战友。



成就/奖杯详解

Hero in a Half-Shell

解锁条件 获得此奖杯外所有奖杯。

White Belt 5点/

解锁条件 完成教程。

Nice to meet you! 5点/

解锁条件 进行一次联机游戏。

The End? 15点/

解锁条件 以 Easy 或 Normal 难度通关。

Wear it with Pride 15点/

解锁条件 在你的玩家名片上装备一个勋章。

获取方法 玩家想要完成这一点需要首先获得一个勋章，在勋章界面玩家可以查看每个勋章的解锁条件，达成之后，再前往勋章界面，并选择一枚已经解锁的勋章，它就会被装备到玩家的名片上。

Collector 20点/

解锁条件 获得 25% 的收集品。

Enthusiast 30点/

解锁条件 获得 50% 的收集品。

Maniac 90点/

解锁条件 获得全部收集品。

获取方法 正如前文提到的那样，本作的收集是随机的，所以没有收集攻略，只能靠脸。个人推荐去打EASY 难度的施莱德关卡，一出来的场景处，有三个开关，电梯处，一个，摄像头下方一个，屋顶一个，打开了都可以让场景当中出现白色的收集球，有两个在高空中，需要用高跳忍术拿，一个被藏在房间一角的两个箱子后方。注意玩家要打通关卡才可以让拿到的收集被算入收集界面当中，所以玩家只能不停刷这个关卡来拿收集，就当是刷其他累计成就/奖杯时顺便刷收集吧。另外升级护符当中的“Master Collector”特效会让玩家有更高机会拾取到自己尚未拥有的收集品，所以有条件的情况下请装备有这个效果的护符并对特效进行升级。

The Green Way 15点/

解锁条件 累计移动 32 英里。

North Hampton 30点/

解锁条件 累计移动 150 英里。

获取方法 通关一次的情况下玩家可能累计不出这么远的距离，但因为游戏当中很多东西都要随机刷，所以实际上这个成就/奖杯应该是能自然拿到的。

Tinkerer 10点/

解锁条件 进行 30 次护身符合成。

获取方法 前期玩家获得护身符不多，一次合成消耗三个护身符，想要凑 30 次不太容易，但其实后期在重复刷各种累计成就/奖杯时，因为最差的情况下打败 BOSS 也会拿到一个护身符，所以后期绿色品质护身符会多得没处放，等护身符数量接近存放上限 99 个后就合成一波，凑够 30 次肯定不成问题。

637 IQ 10点/

解锁条件 进行 30 次护身符升级。

获取方法 情况和护身符合成类似，前期升级护身符所需的卷轴会严重不足，就算玩家想升 30 次也没有足够的材料，更何况升级护符也是要训练点的，升到高级的时候需要的量还颇高，所以玩家们可以等到后期凑够大量的卷轴后再进行升级，而且可以优先提升主力使用的金色护符，等到这些护符都强化得差不多了，就用刷出来的绿色品质护符去升级低级的特效，其所需的卷轴和训练点更少，用于解锁成就/奖杯自然也更实惠。

Everybody Loves Explosions 30点/

解锁条件 引爆 100 个爆炸桶（包括会自动爆炸的桶）。

Bomb Squad 15点/

解锁条件 累计拆掉 30 个计时炸弹。

获取方法 对应拆卸计时炸弹的任务，大部分关卡中出现这个任务是随机的，但是在卡拉的关卡当中一开始固定会出现拆炸弹的任务，所以可以通过打她的关卡来刷。

Gold Rush 15点/

解锁条件 累计运送 30 次金条。

获取方法 对应运送金条的任务，出现是随机的，不过猪面和牛头的关卡出现的机会比较大。

For a Rainy Day 15点/

解锁条件 累计运送 30 次钱袋。

获取方法 对应运送钱袋的任务，玩家需要把一大袋钱运到目的地，这个任务在猪面的关卡中出现几率最高。

Detoxicator 15点/

解锁条件 累计把 10 个化学武器放到传送门中。

获取方法 对应运送化学武器的任务，在猪面和蝙蝠怪的关卡当中都有一定的几率出现。

No Respect for Machinery 15点 / 铜杯

解锁条件 累计摧毁 30 个摄像头和激光发射器。

获取方法 摧毁这两个装置比较简单，用近战和飞镖都可以，而且在朗格将军的关卡当中有这两种装置大量出现，多刷几次就可以凑够。

Utrom Buster 15点 / 铜杯

解锁条件 累计把 30 个朗格的炸弹放到传送门中。

获取方法 对应运送外星炸弹任务，实行起来比较麻烦，因为需要两只神龟用同步行动的方式来运送，而其经常出现于蝙蝠怪的关卡当中，复杂的高楼场景会让这个过程变得比较麻烦，单人游戏的玩家需要适应一下同时操作两只神龟的感觉。

Virtuous Vigilante 15点 / 铜杯

解锁条件 累计保护 30 个 ATM 取钱机。

获取方法 对应保护 ATM 的任务，在猪面的关卡中有一定几率出现。

Pie Protector 15点 / 铜杯

解锁条件 累计保护 10 台披萨车。

获取方法 对应保护披萨车任务，在猪面和牛头的关卡当中都有一定几率出现。

Red means Stop 15点 / 铜杯

解锁条件 用爆炸桶摧毁一台暴走的车辆。

获取方法 在猪面的关卡中玩家偶然会碰到需要去阻挡一台失控汽车的任务，车辆会绕着一个街区按照一定的循环不断行驶，并随机抛下一些炸弹。玩家需要在路边找到一个油桶，按键互动后将其举起来，然后按下飞镖发射键来把油桶正好投在车子上并将其炸毁，建议在 EASY 难度进行，不然油桶可能炸不烂车子。

Hype Training 30点 / 银杯

解锁条件 收集 1 万点训练点。

When Turtles Fly 15点 / 铜杯

解锁条件 在第一关不碰到任何地面的情况下移动 1 英里。

获取方法 在保持着让神龟在屋顶的索道上滑动，并且利用滑翔在索道之间移动，想要达成这个成就 / 奖杯还是比较简单的，但如果玩家觉得这样还是很麻烦，可以找到场景当中的篮球场，围绕着篮球场的铁笼顶部是可以让神龟进行滑行的，而且因为整个铁笼是环绕着连在一起，所以玩家可以无限地滑下去，只要放着等一会儿，自然就可以解开成就 / 奖杯。

Look out Below! 15点 / 铜杯

解锁条件 摧毁一台直升机。

获取方法 在蝙蝠怪的关卡当中玩家会遇到直接要求玩家用炮台摧毁直升机的任务，完成了就会解开。

Let There be Light 15点 / 铜杯

解锁条件 在和史拉许的战斗当中打开场景天花板上的电灯开关。

获取方法 开关就在 BOSS 战时的屋顶上，留意观察一下就可以看到，用飞镖击中开关就可以解开。

On Top of Things 15点 / 铜杯

解锁条件 在和卡拉对战的关卡中爬到最高的建筑顶部跳个舞。

获取方法 在卡拉的关卡当中，寻找一栋顶部有一个黑色小塔楼的建筑，从这个塔楼的下方一直爬到最顶部，会找到一个平台，站在上面，

■关卡中最高点示意图。

然后按下指令键，用方向键选择↑，这时候选择“Dance”指令就可以让神龟开始跳舞，并解锁这个成就 / 奖杯。

Sooooaaaaap 15点 / 铜杯

解锁条件 在和鲨鱼的战斗中让 4 只神龟同时沾上毒水进入僵尸状态。

获取方法 想要让 AI 队友和你一起跳入水中被变成僵尸是一件比较有难度的事情，玩家可以选择“Follow Me”指令来确保他们都会跟着你，然后就义无反顾地朝着毒水中跳吧，希望能够成功而不是被 AI 队友给救出这种状态。而如果你发现实在不行，那么就得上网求助能跟你联机的真人玩家了。

Night Vision 15点 / 铜杯

解锁条件 在蝙蝠怪的关卡中用炮台击败 10 个石头士兵。

获取方法 最简单的方法就是在巢穴商店中购买炮台道具，先削弱一个石头士兵的生命值，等他快死时直接召唤出炮台然后坐上去将其轰杀。除此之外，在用炮台打直升机的任务当中也会有石头士兵刷新，玩家可以故意不用炮台打飞机而是打士兵，就可以顺道刷到一些击杀。

Explorer 15点 / 铜杯

解锁条件 在 TCRI 大楼中找到秘密房间。

获取方法 秘密房间位于前往朗格所在楼层前的一层，在经过一个满是摄像头和激光发射器的走廊时，爱普尔会提示说她侦测到了某些东西，玩家只要打开 T-Glass 视觉，就会发现一扇墙壁其实是可以调查的，进入里面就会发现大楼的隐藏房间，里面有数个红色石头可以让玩家击碎来获得分数和道具，同时成就 / 奖杯也会在这个时候解锁。

Hard Hitter 15点 / 铜杯

解锁条件 在巨型朗格的关卡中用神龟本身的武器来击败 4 台朗格派出的机器人。

获取方法 如果玩家想要在一关当中连续用神龟本身的武器击败 4 台机器人是比较难的，一来是机器人本身就难打，二来是 AI 会犯蠢，不停地会驾驶被击败后受到神龟控制的机器人来打朗格的机器人，毁掉达成这个成就 / 奖杯的条件。但实际上这个成就 / 奖杯是累计的，而在巨型朗格关卡的开始玩家固定需要在用神龟们的武器的情况下击败一台机器人，所以玩家可以通过重复这个过程来达成解锁条件。

Goin' Up! 30点 / 银杯

解锁条件 在施莱德的关卡中的电梯战斗里不受任何伤害。

获取方法 技巧向的成就 / 奖杯，玩家在电梯里需要经历三场战斗，期间完全不能受伤。除了选择 EAST 难度并用技巧配合，玩家也可以在忍术上面下工夫，“Invincibility”这个能够让玩家进入无敌状态的忍术是必备的，同时个人也建议玩家装备上“combo Attack”，因为和另外一个神龟发动合体连击时，玩家是处于无敌时间的，而米奇的合体连击可以强制让敌人进入跳舞状态，从而提高了安全度，更不用提他的“Cheerleader”能力可以让忍术冷却重置，并且本身发动的时候也附带无敌时间。当玩家一路无伤打到一个巨型持锤的石头士兵出现时，就意味着战斗只剩下最后一个敌人了，如果玩家忍术已经冷却，可以大招全开灭了他快速拿下成就 / 奖杯，也可以躲远一点等着队友将其解决。

BOOM! 15点 / 铜杯

解锁条件 用一个爆炸桶解决5个敌人。

获取方法 在猪面的关卡一开始就有机会达成，玩家能够操作自己的角色后会看到大量敌人向着自己涌来，而街上就放着一个爆炸桶，把敌人引到附近然后引爆爆炸桶即可。

One Month's Dinner 30点 / 铜杯

解锁条件 累计吃100个披萨。

获取方法 吃披萨指的是道具披萨，被击倒后进入巢穴时吃的披萨是不算的，所以完成这个条件最好的方法是打EASY难度施莱德的关卡，在一路打到BOSS面前时，玩家起码会获得大约3000点BP，这时候进入出现的巢穴入口，在里面把四个快捷道具栏买满披萨，然后吃掉，并再次进入巢穴去买，直到花光BP，之后击败施莱德完成关卡，再重复好几遍，就可以拿下这个成就 / 奖杯。

Double K.O. 5点 / 铜杯

解锁条件 当一个BOSS被击败时玩家正好被打进巢穴。

获取方法 巨型朗格的关卡是最佳选择，在它生命值已经见底的时候，玩家可以直接跳进场景当中大楼外的能量池当中，玩家的角色就会立刻被击倒并且被传送到巢穴当中，而不会出现自动换成另外一只神龟的情况。而如果玩家进了巢穴而巨型朗格还没有被击败，那么玩家就只能尽量拖延吃披萨的进度，千万不要按任何按键，让神龟按照最慢的速度吃完披萨，这样很可能就可以拖到其他AI把朗格击败，从而进入结束BOSS战时的摄影画面，并且把玩家坐在巢穴中的画面照下来，从而解锁成就 / 奖杯。

Pizza Poser 15点 / 铜杯

解锁条件 当一个BOSS被击败时玩家正好在吃披萨道具。

获取方法 这个成就 / 奖杯不限定BOSS，玩家只要保证自己有披萨道具，然后看准BOSS生命值见底的时候选择使用道具即可，鉴于吃披萨动作有一定的持续时间，想要达成还不算是太难。注意，只有一片披萨的道具有吃披萨动作，盒装和整个披萨是没有对应动作的，所以不能用来解锁这个成就 / 奖杯。

Sorry not Sorry 90点 / 金杯

解锁条件 当一个BOSS被击败时4只神龟都正好在做庆祝胜利动作。

获取方法 这是一个完全单机无解的成就 / 奖杯，玩家只能够通过联机来达成。在联机的时候，四位玩家可以买好放置之后就会自动攻击敌人的炮台道具，在BOSS生命值只剩下一片血皮时，操纵李奥的角色发动“神龟时间”，四位神龟一起放下炮台然后立刻开启指令界面，按↑然后选择“Dance”指令，这样在BOSS死亡的时候，四只神龟就会同时处于跳舞状态，并且被摄影下来。

Hit Fast, Hit Hard 15点 / 铜杯

解锁条件 在加速和狂暴忍术都启动的情况下消灭5个敌人。

获取方法 成就 / 奖杯是累计的，所以只要玩家杀够了1000个敌人解锁了狂暴忍术，然后和加速忍术一起装备上并且在关卡中启动，再杀敌即可。一次不够可以多次尝试，升级这两个忍术可以加快这个过程。

Turtle Power! 15点 / 铜杯

解锁条件 用换人的方式让4只神龟都攻击过一个敌人并将其消灭。

获取方法 适合这么做的敌人很多，皮粗肉厚的石头士兵是最好的选择，只要操纵一只神龟打中石头士兵一下就可以换人，最后四只神龟都换过一遍再击败这个敌人就行。

Traitor in their midst 15点 / 铜杯

解锁条件 通过引爆炸弹忍者身上的炸弹袋来一次消灭5个敌人。

获取方法 建议在EASY难度卡拉的关卡达成，一开始的拆炸弹任务场景中会有大量炸弹忍者刷新，远远对其射几下飞镖就可以将其身上的炸弹引爆，而鉴于在场敌人不少，一次炸死5个还是很轻松的。

Out of this World 15点 / 铜杯

解锁条件 被所有类型的外星人飞碟攻击打中过。

获取方法 飞碟攻击效果共有6种，分别是蓝、紫、黄、白、绿和棕色，在猪面和蝙蝠怪的关卡当中，外星人飞碟出现的频率都不低，但是一般同时只会出现一种攻击类型的飞碟，所以玩家可能需要多刷几次才可以碰到所有类型的攻击。

Party Crasher 30点 / 铜杯

解锁条件 击败一个隐藏BOSS。

获取方法 前文提过，隐藏BOSS出现完全看脸，而同时打两个BOSS难度又高，所以建议在EASY难度刷，一般来说只要运气不太差，打一个BOSS三四次就会碰上一次隐藏BOSS，运气好的玩家可能在攻关过程中就已经解开了。

Group Hug 5点 / 铜杯

解锁条件 使用一次连击忍术击败6个敌人。

获取方法 只有合体连击忍术能够有这种威力，单发是不可能的。个人推荐用米奇发动合体连击，因为被强制跳舞的敌人会很容易被秒杀，连续击倒6个还是很简单的。

Grind the Grind 5点 / 铜杯

解锁条件 在索道和电线上累计滑行300英尺。

获取方法 前面提到用来解开“When Turtles Fly”的方法也适用于这个成就 / 奖杯，让神龟在第一关的篮球场铁网上不断循环滑行即可。

Bodyguard 15点 / 银杯

解锁条件 在金条的运送者不被任何人击中的情况下完成金条运送任务。

获取方法 建议联机达成，因为在单机环境下哪怕是简单难度，AI都很难肩负起保护玩家或是顺利运输金条的重任。如果玩家一定只能在单机下进行，建议让AI去搬金砖，玩家负责保护它，善用屏障忍术来阻挡敌人的远程攻击，可以让过程变得更顺利。

Stealth Master 30点 / 银杯

解锁条件 不被任何敌人看到地完成一个关卡（随机任务中的强制战斗除外）。

获取方法 因为AI操纵的神龟被发现也不会算到玩家头上，所以这个成就/奖杯完成起来比想象中简单，建议在猪面的关卡选择拉斐尔，平常除了完成任务绝不乱跑，一旦要前往任务地点，要么直接从最高空的绳索滑行过去，要么直接开隐身模式忍术冲过去，途中别忘了用米奇的忍术重置隐身模式的冷却时间，只要保持好这两点并最终打通关，就可以拿下成就 / 奖杯。

Eavesdropper 5点 / 铜杯

解锁条件 爬在一个敌人藏身点的入口处10秒钟以上。

I Like the Green One 15点 / 铜杯

解锁条件 累计使用某一位神龟50次。

Veteran 30点 / 银杯

解锁条件 以Hard难度通关。

Showoff 30点 / 银杯

解锁条件 当一个BOSS被击败时米奇正在发动他的合体连击忍术。

获取方法 听着有点麻烦，但实际上多试几次就可以简单达成，只要留好连击忍术，在BOSS只剩血皮的时候先用一次啦啦队忍术保证其他神龟的连击忍术冷却重置，之后立刻发动合体连击，一般被强制跳舞的BOSS都会被AI队友狂殴击败。如果觉得这样不保险，也可以倒过来留着啦啦队忍术，发现第一次合体忍术没有赶上BOSS被击败后立刻发动啦啦队忍术然后再来一次合体连击。

Next time, take a cab 30点 / 银杯

解锁条件 用让他们被失控地铁撞掉最后一点生命值的方式来击败牛头和猪面。

获取方法 另外一个基本上只能靠联机的成就 / 奖杯，而且条件苛刻，必须是触发隐藏BOSS的情况下，猪面才会出现在牛头的BOSS战当中，然后玩家还需要用屏障忍术，看准时机硬把这两个BOSS推到铁轨上，让他们被失控的地铁撞飞。在四个神龟都由玩家操纵的情况下，这招实行起来还是很保险的，但如果玩家要用单机去执行，就只能看脸了……

游戏版本：1.01
本文对应语言版本：英文

文 破枪瘦马 编 三日月 美编 anubis

异形国度	SCEA	动作射击
PS4 Alienation		美版
2016年4月27日	本地1人、多人在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为156港币		

本作是曾开发《死亡国度》与《光电战机》的开发商 Housemarque 开发的 PS4 独占游戏，游戏采用俯视角射击的形式，表现了人类战士与入侵的外星人之间的激烈战斗，潮水般涌来的敌人和纷飞的弹幕让玩家必须时刻保持警惕，对俯视角射击游戏有兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

操作指南

动作	按键
移动	左摇杆
瞄准	右摇杆
分解物品	L3
换弹	R3
射击	R2
近身攻击	R1
使用道具	L2
冲刺	L1
技能	□/○/触摸板
切换武器/切换为重武器	△/长按△
互动	×
放大小地图	十字键↓
无线电信息	十字键←↑→
菜单	OPTIONS

系统详解

基本动作

瞄准 & 射击

使用右摇杆可以瞄准敌人，之后按下 R2 键进行射击。游戏中除了激光枪（Power Shot）、左轮手枪（Revolver）和火箭发射器（Launcher）外其他武器均可按住 R2 键进行连续射击。在瞄准时，如果瞄准方向和移动方向相反，则会降低移动速度，相同则不会有影响。

换弹

游戏中可以按下 R3 键手动换弹，或是在子弹耗尽后自动换弹，游戏中有类似于《战争机器》的换弹系统，当换弹槽移动到中间位置时按下 R3 键可以立刻完成换弹，如果按键时机不对，则只能等到换弹槽走完才能完成换弹了。

冲刺

游戏中按下 L1 键可以进行冲刺，进行冲刺会消耗冲刺槽，冲刺槽回满后角色才能进行下一次冲刺，三种职业拥有不同的冲刺动作。冲刺还可以在玩家角色被冰冻时摆脱控制，这是脱离冰冻的惟一方法，在面对具有冰冻能力的敌人时请谨慎使用冲刺能力。

近战攻击

按下 R1 键发动近战攻击，近战攻击可以逼退近身的小型敌人，在受到围攻时将是很重要的脱身手段。要注意近战攻击有冷却时间，不能连续使用。

主武器

游戏中每个兵种都有对应的主武器，主武器类型是固定的，不可变更，具体武器介绍可以参看后文的兵种部分。

副武器

游戏中的副武器共有 3 种，散弹枪(plasma shotgun)、激光枪(power shot) 和左轮 (revolver)。散弹枪的攻击距离短，但是可以对面前的敌人造成范围伤害而且攻速较快快，可以连续射击。激光枪可以对面前中长距离的敌人造成高额范围伤害，但是射击速度较慢，弹药量也比较少，比较适合在狭窄地形中发挥效果。左轮的攻击距离长，伤害高，但是子弹只能穿过被射杀的敌人，如果没能杀死目标则只能攻击一个目标。

重武器

游戏中共有 3 种重武器：机枪 (minigun)、火箭发射器(launcher) 和火焰喷射器 (flamethrower)。机枪能快速将弹药倾泻到敌人身上，是打击单体目标的有效武器，火箭发射器能够造成超大范围伤害，火焰喷射器的伤害不俗并且可以穿透敌人造成范围杀伤，但是从火焰喷出到命中敌人有一定延迟，在节奏极快的战斗中有时可能延误战机，所以要把握好使用时机。

投掷武器

按下 L2 键使用投掷武器，游戏中的投掷武器共有 4 种：遥控手雷 (remote grenade)、集束手雷(cluster grenade)、地雷 (mine)、回旋镖 (boomerang)，其中遥控手雷掷出后再次按下 L2 可以引爆，而集束手雷掷出后按下 L2 可让手雷分裂为几个小型手雷，并在短时间后引爆。由于投掷物的攻击方式区别很大区别，所以在装备选择时不一定要选择伤害最高的，而是要根据自己的习惯作战方式进行选择。

战场知识

经验倍率

不断杀死敌人可以获得经验倍率加成，最高为 5 倍，只要不死就不会消失，触发蓝色异种花可使当前倍率翻倍。

补给掉落

杀死敌人或打开补给箱时可能会掉落补给，补给共有 3 种，血球 (绿色心形)、弹药 (黄色弹药) 和能量球 (蓝色闪电)，靠近会自动拾取，有时可以故意绕行留下多余的补给不用，以备不时之需。

复苏光塔

小地图上的绿色三角形标志标记了复苏光塔的位置，与之互动可以在周围建立一个护盾，为玩家提供避难所，再次互动可以解除护盾，重新开始游戏。如果使用枪械将复苏光塔破坏，可以提升本次任务的掉宝率，为自信的玩家或是追求极限难度的玩家提供了另一种选择。

能量核心

杀死敌人后可能会掉落红黄蓝白色的球体，这些就是能量核心，这些核心是升级武器必备的物品，核心上的数字代表着核心的等级。

爆炸物

地图中摆放着许多爆炸物油桶和汽车，对他们进行攻击可以引爆，杀伤周围的敌人。

异种花

与之互动后能够暂时提升玩家能力的花，红色花可以提升近战攻击威力，黄色花可以提升角色速度，蓝色花可以提升经验值获取量。

异形潮

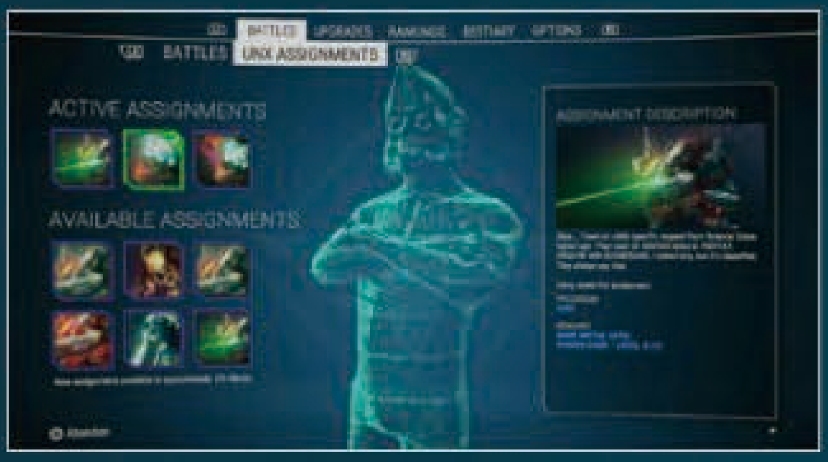
游戏进行中会随机发生异形潮事件，屏幕上会出现 “HORDE APPROACHING” 字样，然后发着蓝光的变异体会从四面八方向玩家潮水般涌来。一旦看到提示，最好先脱离战场，前往玩家之前已经清理过的地区，避免吸引更多的敌人，之后利用地形和敌人周旋，不要吝惜技能，因为异形潮结束后往往会留下大量的血包弹药和能量球供玩家拾取。

任务目标

主线任务

游戏中的主线任务内容非常简单，只要按照小地图上的提示前往指定区域与物品互动或是杀死指定敌人就行，这里就不做赘述了。当把 20 个主线任务全部完成后，游戏会进入二周目，二周目中敌人的等级会提升，通过二周目后就不会开始新的周目了。

赏金任务（UNX Assighments）



完成一周目主线任务后开启赏金任务，玩家会接到上级指示，要去某一地点 / 任意地点使用近战攻击 / 主武器 / 副武器 / 重武器 / 某种投掷武器 / 任意方法杀死若干数量的特定敌人，部分赏金任务还会加

入死亡使任务重置的限定条件。完成并提交任务后可以获得奖励金属材料和升级核心。

玩家如果认为正在执行的委托任务太难，可以放弃任务并从 6 个备选任务中挑选新的任务，备选任务每隔一定时间就会刷新一次。

杀手事件（Hitman Event）

小地图上的红色标志标记着精英敌人所处的位置，一旦接近就会触发事件，要求我们杀死精英敌人。精英敌人的血量较高，并且还带有随机的特殊词缀，这些词缀代表着精英敌人的技能，比如可以从地底召唤触手，使周围所有玩家角色冻结等等，杀死精英敌人完成事件会掉落一个补给箱，能够获得强力武器。

挑战事件（Challenge Event）

熟悉《暗黑 3》的玩家对这一时间一定不会感到陌生，在地图上的水滴标志处与地上的诡异光圈互动就会触发挑战事件，大量敌人会从周围涌出，限制时间内杀死它们后即可完成时间，获得补给箱奖励。

外星人藏身处事件（Hideout Event）

地图上的蓝色圆圈标志标出了通往外星人藏身处的传送门，进入后杀死基地内的指挥官完成事件，基地内的在藏身处出口处的补给箱很可能掉落开启 UFO 任务的道具 UFO 秘钥。

UFO& 方舟（Ark Ship）

同样类似《暗黑 3》的设定，开启 UFO 任务需要玩家搜寻 UFO 的秘钥，这些秘钥可以通过完成上文中提到的三种事件获得，而在 UFO 任务中玩家可从从补给箱中获得前往方舟的秘钥，由于在 UFO 中可以固定打开 3 个补给箱，是后期刷装备的主要地点。在方舟中，玩家必须杀死足够多的敌人才能传送到 Boss 房间，击杀 Boss 后可以选择带着奖励回归或是前往更深层，一旦任务失败，那么之前的奖励也将付诸东流。这个任务将是游戏后期的主要挑战目标。另外只要拿到一把秘钥后就能加入别人的 UFO 或方舟游戏，还不需要消耗自己的秘钥，可以省去不少刷秘钥的时间。

入侵（Invasion）

玩家可以在开始任务前按下□键，将任务状态调整为可入侵，或是选择其他玩家的任务然后按□键入侵（如果该玩家未设置可入侵则不能入侵）。入侵后杀死所有其他玩家就算入侵成功，但是由于游戏中对入侵成功没有设置任何奖励，导致这一模式的游玩价值实在不高，除非是有爱的玩家，否则可以无视这一部分内容了。

晋升之路

游戏中主要有两种强化玩家角色的手段：提升等级和强化装备。提升等级可以使玩家获得技能点数直到满级 30 级为止，之后获得经验值将提升英雄等级，为玩家增加生命上限。而装备除了不断更换之外也可以通过镶嵌强化核心或是重洗属性的方法来强化。

技能升级

每次升级可以获得一个技能点数，除了第一次升级同时获得一个主动技能和一个被动技能点数外，之后每次升级后会交替获得主被动技能的点数。如果想升级技能树靠右的技能必须要把前置技能全部点出才行。每个技能还带有两个可选的被动效果，必须在升级技能后再花一个技能点升级。游戏中的技能可以在任务外随时更换，玩家可以随意搭配自己喜欢的技能。3 个兵种的主动技能各有不同，将在下文进行介绍，而被动技能则是完全相同的，共有以下三个：

技能名称	等级一效果	等级二效果	等级三效果	等级四效果	被动效果
Athlete	冲刺时发动近战攻击可以造成双倍伤害并击倒敌人	移动速度增加10%	冲刺过程中无敌	冲刺动作可以击倒敌人	增加冲刺距离/增加击倒效果的持续时间
Warrior	近战攻击对面前60° 的敌人造成强力一击输出双倍伤害	强力一击可为你恢复少量生命值	强力一击使敌人减速50%，持续一小段时间	强力一击造成持续伤害	扩大近战攻击范围/增加强力一击角度
Survivor	血量低于25%时，如果2秒内未受伤害则缓慢恢复生命值	重生后生命值首次被扣减到0时，立刻将血量回复到25%	生命值被扣减到0时获得短暂的无敌时间	永久提升25%生命上限	提升血包的恢复效果/延长异种花的持续时间

其中 Survivor 系的全部技能和 Athlete 的第二级技能提升移动速度非常实用，建议点出，其他技能可视情况加点。

武器升级

游戏中除了可以通过反复刷怪获得高品质武器外，还可以通过将核心镶嵌到武器上对武器进行升级。核心通过在任务中拾取，每 3 个低等级的核心可以合成 1 个高等级的核心，核心的最高等级为 6 级。将核心镶嵌到武器的槽位中可以提升武器相应的属性，红色提高攻击力，蓝色提高攻击速度，黄色提高弹夹容量而白色提高暴击率，如果能够将与插孔颜色相同的核心插入武器内，可以获得额外的属性加成，如果存在相邻的两个同色插孔还能进一步提升效果。部分武器还带有独特的技能效果，例如在射击时掷出手雷，近战攻击时放出闪电，受到攻击时将敌人击倒等等，只要将技能对应插孔前的所有位置插满核心，就能启动技能效果了。实际上，这些技能效果也是后期衡量武器品质的最重要因素。

当遇到带有优秀技能但是属性较差的武器完全不用担心，可以通过重洗属性（reroll stats）的方法强化武器属性。重洗属性会消耗金属材料，这些材料需要通过分解武器获得。除了属性可以重洗外，插孔的类型也是可以重洗的，搭配出一把顶级属性和完美插孔类型的武器怕是要杀死玩家大量的时间了。

极限模式 Hardcore Mode

建立角色时可以选择的模式，其特色为角色死亡后即刻删档，该模式下不会遭到入侵，适合喜欢挑战的玩家选择。注意极限模式下角色死亡就会结束游戏,所以可以打爆复苏光塔，提升装备爆率。对于只是为了奖杯而来打极限模式的玩家来说，可以利用 PS4 的备份存档功能，将存档上传到线上或是保存到 U 盘中，一旦人物死亡就将未死亡的存档覆盖上去。

兵种介绍

坦克 Tank

具有强大防护力的战士，主武器为短程冲锋枪，攻击距离很近，但是射速快威力大。坦克的冲刺距离较长，按下 L1 键就会持续处于冲刺状态，松开按键则停止冲刺，并开始回复冲刺槽。技能方面护盾技能不要点出放电的能力，否则会快速清光玩家面前的敌人，完全无法通过主武器攻击来回血。所以建议以充能回复快的技能 3 为核心。

技能 1：TESLA CHARGE

按下□键为武器充能，之后的按下 R2 的两次射击中放出能量，对面前一条线的敌人造成巨额伤害。该技能需要 4 个能量球进行充能。

升级 1：击晕受到攻击的敌人。

升级 2：充能后可额外进行一次攻击。

升级 3：受到攻击的敌人会向周围放电，对附近的敌人造成伤害。

被动效果：增加充能攻击伤害 / 增加充能攻击范围。

技能 2：SHIELD

按下触控板发动，在范围内所有友军的面前增加一面护盾，敌人和投射武器均无法穿过护盾，护盾持续 15 秒。该技能需要 4 个能量球进行充能。

升级 1：护盾激活时使用主武器射击敌人可以恢复生命值。

升级 2：护盾会向面前的敌人放出电能造成持续伤害。

升级 3：投射物会被护盾反射，对敌人造成伤害。

被动效果：提高护盾持续时间 / 提高冲刺动作持续时间

技能 3：GROUND SMASH

按下○键发动，聚集能量并敲击地面，对附近敌人造成伤害。该技能需要 2 个能量球进行充能。

升级 1：击倒附近的敌人。

升级 2：技能影响范围内的地面被能量覆盖，使敌人受到持续伤害并减速 30%。

升级 3：发动技能后会连续放出三道震波。

被动效果：增加技能伤害 / 增加技能范围

生物专家 Bio-Specialist

具有恢复能力的辅助职业，主武器为突击步枪，攻击距离长，但只能打击单一目标。生物专家的冲刺距离适中，按下 L1 键后会消耗全部冲刺槽完成一次冲刺，中间不可停下。技能方面,建议以治疗为核心，剩余两个技能可以依据自己的使用习惯来分配点数。

技能 1：POISON CLOUD

按下□键发动，从盔甲中放出毒气，毒气会遗留在角色的行动路径上，对经过的敌人造成持续伤害，持续时间为 5 秒。该技能需要 2 个能量球进行充能。

升级 1：毒气使敌人减速 30%。

升级 2：扩大毒气的释放范围。

升级 3：技能持续时间结束时，毒气会被释放到角色周围的大片区域内。

被动效果：延长毒气持续时间 / 增加毒气伤害

技能 2：HEALING

按下触摸板发动，持续恢复角色自身和范围内友军的生命值，恢复量视装备等级而定。该技能需要 4 个能量球进行充能。

升级 1：技能持续时间内移动速度提升 40%。

升级 2：发动技能瞬间恢复大量生命值，之后持续进行恢复。

升级 3：技能启动时能量球掉落率提升 50%。

被动效果：提高治疗量 / 提高技能持续时间

技能 3：WRAITHS

按下○键释放纳米机器人，追踪周围的敌人并造成伤害，持续 10 秒。该技能需要 3 个能量球进行充能。

升级 1：无人机造成的伤害可以转化为角色的生命值。

升级 2：额外产生一组纳米机器人。

升级 3：额外产生两组纳米机器人。

被动效果：提高技能持续时间 / 提高机器人的飞行速度

破坏者 Saboteur

输出能力强的战士，装备有轻机枪，随着攻击时间延长射速会加快，子弹命中敌人后还会进行反弹，造成可观的 AOE 伤害。破坏者可连续冲刺两次，按下 L1 后会向前瞬间移动并消耗一半冲刺槽。技能方面技能 2“天降正义”虽然看起来酷炫，但是打击有一定延迟，并且会严重影响玩家视线，要把握好使用时机。技能3的隐身是逃命必备技能，达到最高等级后还能提升不少伤害，建议点满。而技能 1 由于破坏者的武器过于过于强大，可以基本放弃，点出攻击回血能力即可。

技能 1：PLASMA SWORD

按下□键发动，之后按下 R2 键发动两次近战攻击，对面前区域内的所有敌人造成伤害。该技能需要 3 个能量球进行充能。

升级 1：技能造成伤害的 3% 返还为角色的生命值。

升级 2：可以进行 3 次攻击。

升级 3：每次攻击后速度提升 1 秒。

被动效果：增加伤害 / 增加攻击角度

技能 2：ARTILLERY STRIKE

按下触控板发动，范围内的友军会向周围发射信号，被信号圈基础的敌人将被锁定，并在短时间后受到持续的高威力空中打击。该技能需要消耗 3 个能量球进行充能。

升级 1：技能发动时，冲刺技能将更快刷新。

升级 2：受到打击敌人附近的敌人也会承受 20% 的伤害。

升级 3：空中打击的威力提升 30%。

被动效果：提升信号发射范围 / 加快锁定速度

技能 3：CAMOUFLAGE

按下○键后使角色隐形，持续 7 秒，攻击和任务相关的动作会解除隐形状态。该技能需要 4 个能量球进行充能。

升级 1：若持续时间未到，会在解除隐形一段时间后自动恢复隐形状态。

升级 2：减少能量球需求。

升级 3：隐形状态下攻击会提升伤害，这一效果会在隐形解除后持续一小段时间。

被动效果：延长隐形时间 / 提升隐形状态下的移动速度

奖杯指南

综述

奖杯总数	33	铜杯	16	银杯	12	金杯	4	白金	1

本作的白金难度不高，但是比较耗时，完成三职业满级（包括一个职业极限模式满级），刷出顶级装备再把英雄等级提高到 100 级，最后再补上几个漏掉的技巧奖杯就完成了。

奖杯奖杯总数	33个
白金难度	5/10
白金所需时间	70小时以上
在线奖杯	有
最少通关次数	3
有无会错过的成就	无
奖杯BUG	无
特殊需求	无

推荐路线

1. 把坦克和破坏者练到满级 30；
2. 由于生物专家有回血技能，不容易死，在极限难度下把生物专家练到满级 30。建议使用备份存档的方法，防止人物死亡后之前的努力付诸东流；
3 由于破坏者的主武器射速快还带有弹射效果，清怪效率高，所以选择该职业继续刷装备，目标是 12 孔传奇武器和 12 个 6 级核心，同时英雄等级应该达到 100 级了；
4. 对剩下的奖杯查漏补缺。

异化
解锁条件 取得所有的奖杯

流程奖杯

以下奖杯只要通关即可全部获取，不会错过。

大旅行家
解锁条件 探索所有故事地点

最喜欢早晨辐射的味道了
解锁条件 完成鬼城所有任务

好地方，我打满分，有缘再见
解锁条件 完成亚士兰所有的任务

热带雷电
解锁条件 完成伊泰普堡垒所有任务

冬季运动
解锁条件 完成巴罗所有任务

冰山
解锁条件 取得并完成战舰任务

然后呢?
解锁条件 取得并完成母舰任务

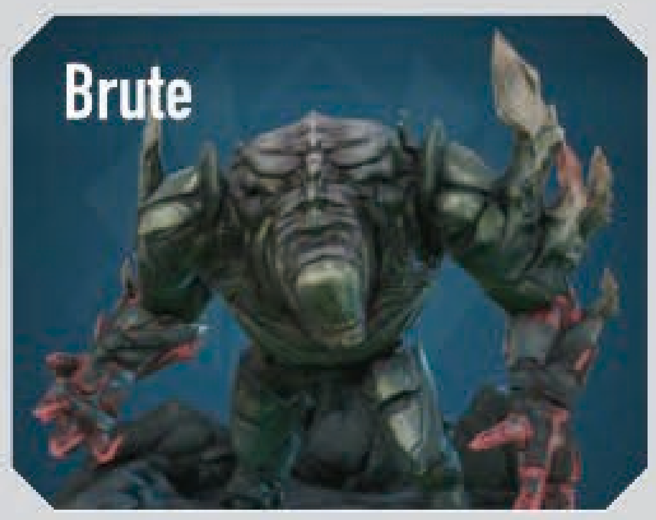
职业相关

三职业全部通关并达到满级获得以下奖杯。

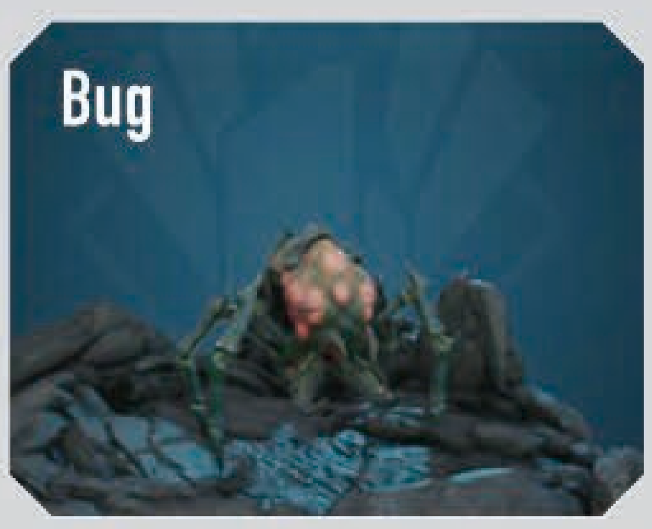
叫我死神
解锁条件 生物专家等级达 30

偷来暗去 满载而归
解锁条件 破坏者等级达 30

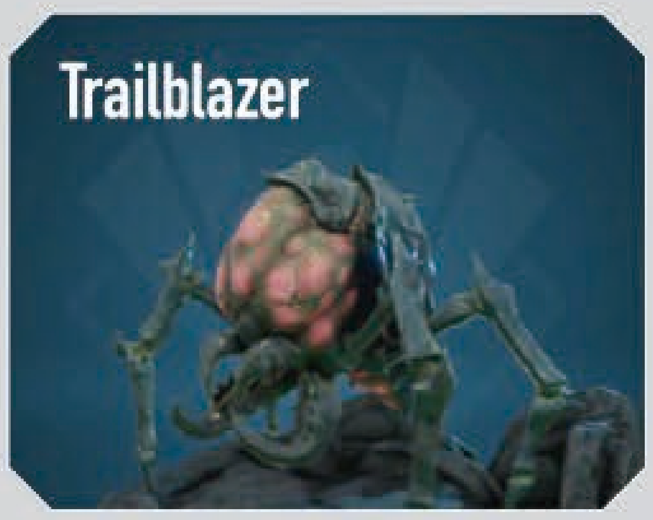
怪兽图鉴



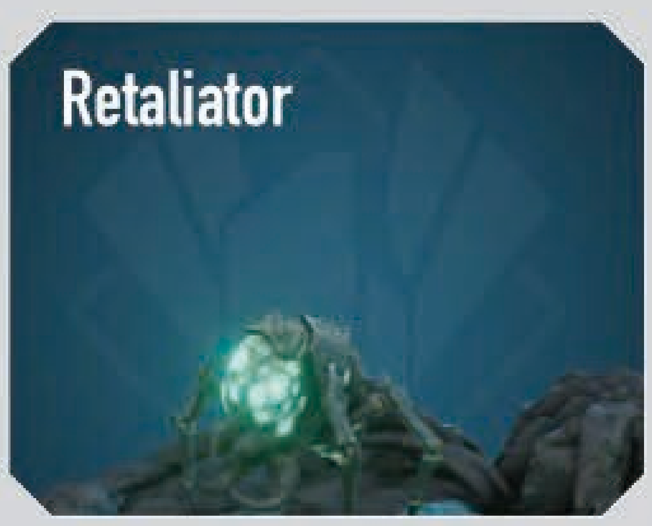
体型巨大的敌人，会向玩家发动冲刺，接近后将玩家击倒，造成高额伤害。



小型虫类敌人，死亡后会在周围洒下酸液，一段时间后消失，小心不要踩到。

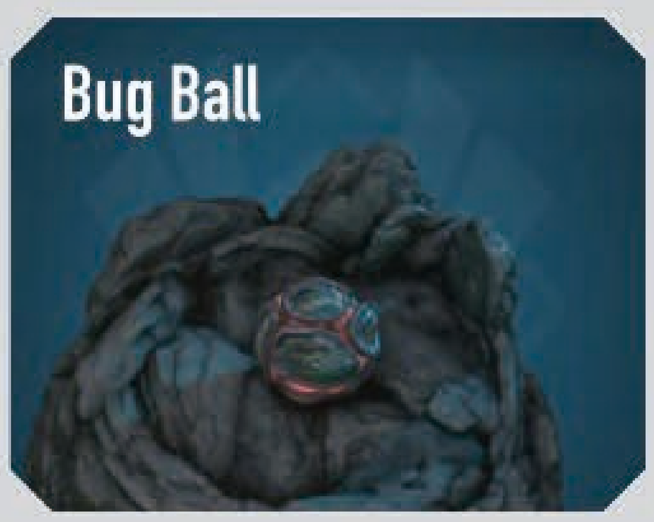


大型的Bug，移动路径上会留下酸液，死亡后会洒下大片酸液。

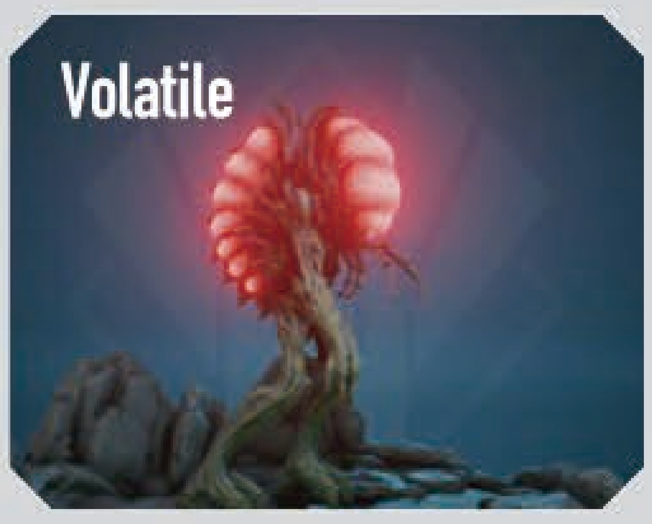


小型虫类敌人，死亡后会向玩家发射一发电浆弹。

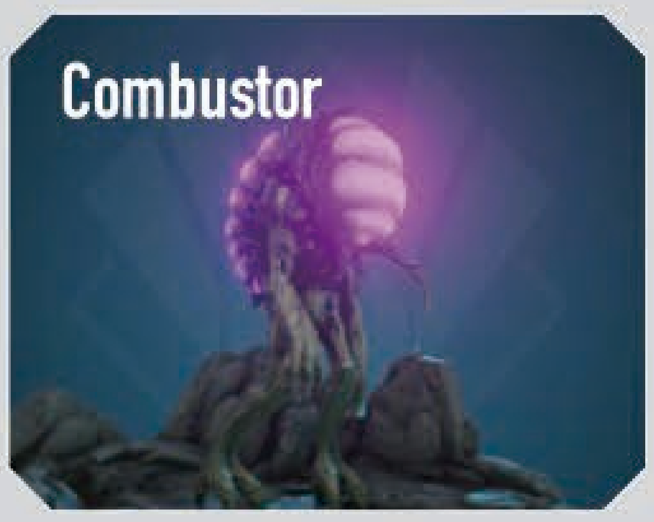
大型的Retaliator，死亡时会向四周射出密集的电浆弹，最好在远处解决。



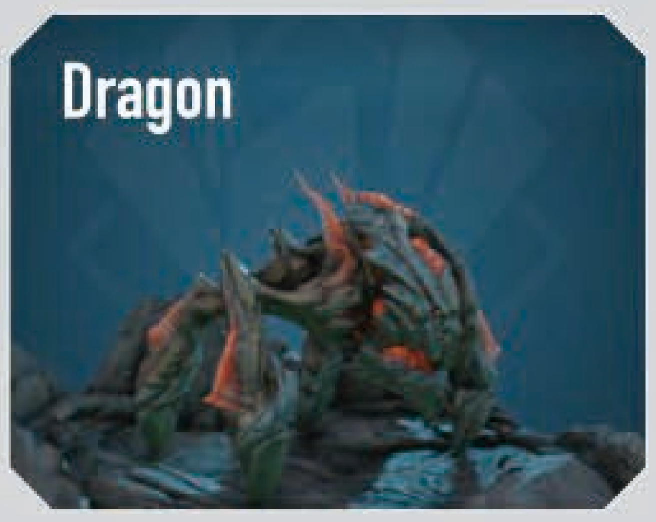
会生出虫类敌人的蛋，玩家接近或受到攻击后一段时间会孵化，最好在远处快速击杀。



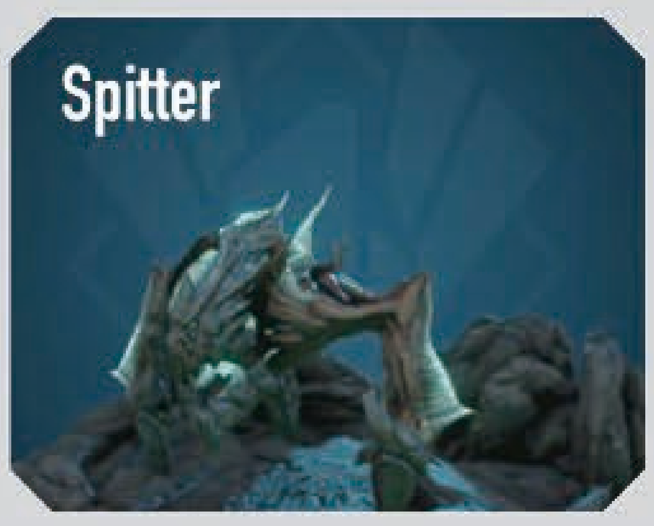
被击杀或接近玩家时会立刻爆炸，但范围较小，保持距离击杀非常安全



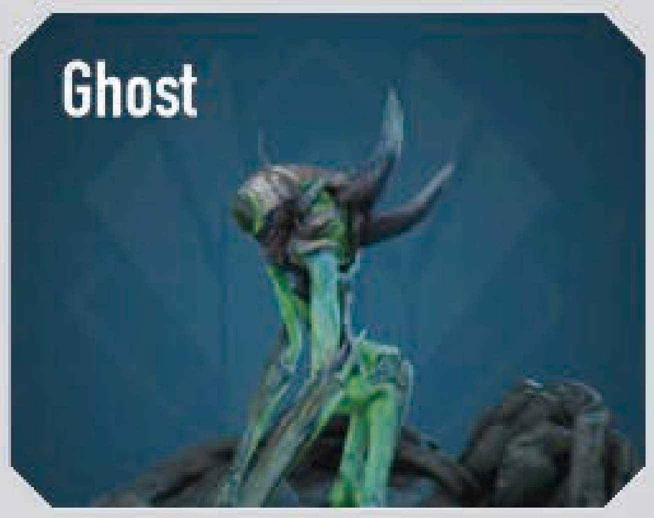
当被击杀或是接近玩家时会自爆，爆炸威力大范围广，但有一定的延迟，一旦发现它要爆炸赶快逃离。



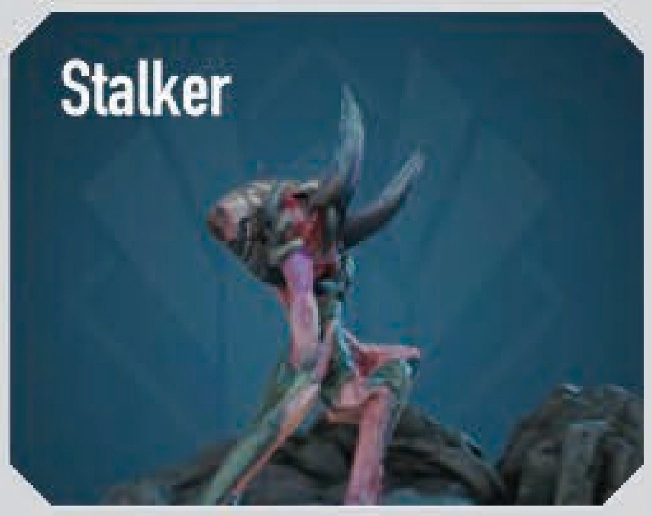
成群出现的敌人，会向玩家发射电浆弹。



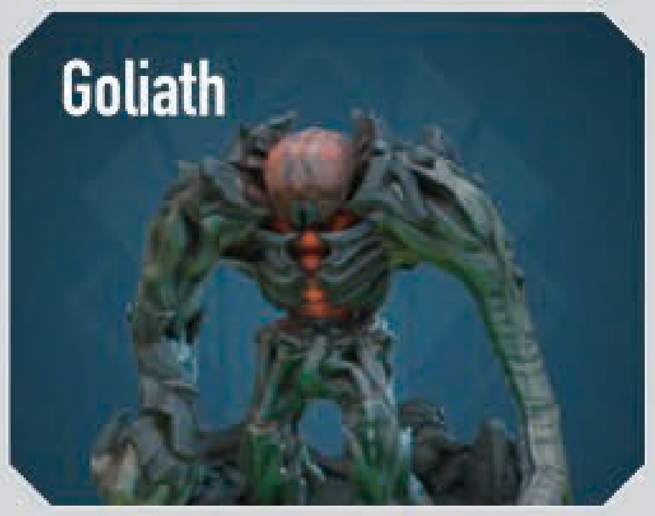
Dragon的变种形态，受到攻击后会逃开，如果一段时间不受到攻击就会向玩家射出大量电浆弹，速度极快，几乎无法躲避，所以千万不要让它们闲下来。



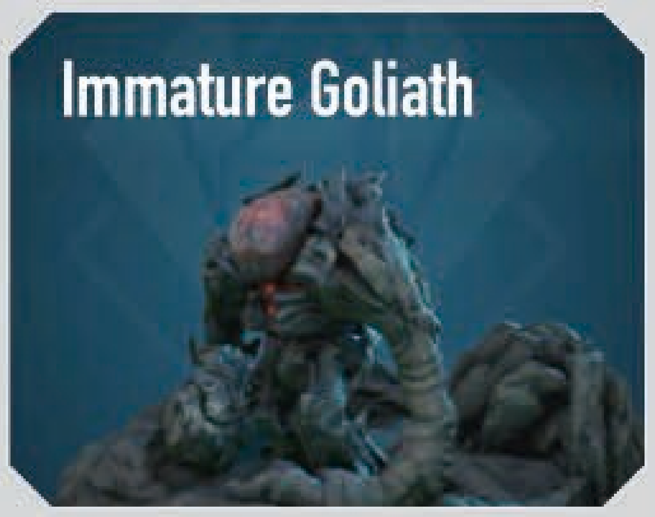
会使用传送靠近玩家并发动近战攻击，传送目标点发出绿色光芒。



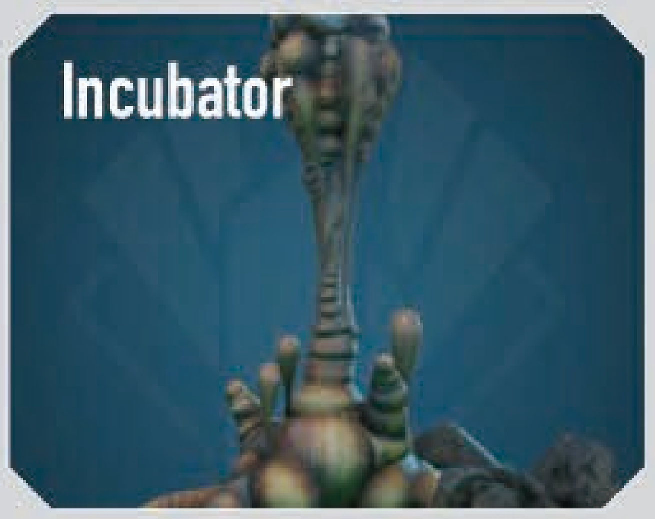
强化版的Ghost，在发动传送时传送目标点与起点之间的敌人会受到伤害。



会向玩家放出震荡波，造成大量伤害并击倒玩家，看到他的抬手动作后赶快躲开，由于它不会近战攻击，可以贴近它之后优先击杀。



幼年期的Goliath，能将靠近的玩家击倒在地，所以最好保持距离。



会不断孵化虫类敌人，击杀后会爆炸。

潜入任务

解锁条件 坦克等级达 30

全球科学家

解锁条件 以生物专家探索所有故事地点

聪明狡诈

解锁条件 以破坏者探索所有故事地点

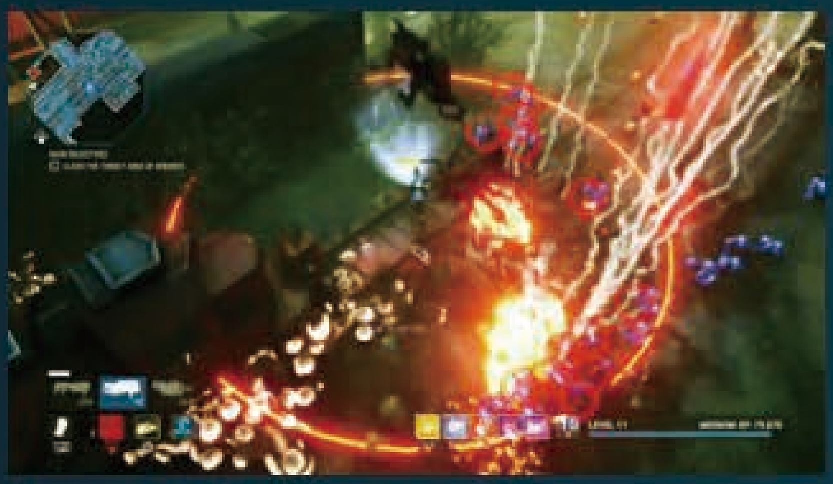
画龙点睛

解锁条件 以坦克探索所有故事地点

我是胆小狗英雄

解锁条件 在极限模式下以任意兵种升至 30 级

获得方法 建议选择能够主动回血的生物专家来解锁，尽量选择低难度任务，并且记得在每次任务前将存档备份到云端或是 U 盘，万一死了就把备份的存档覆盖上去。



一巴掌

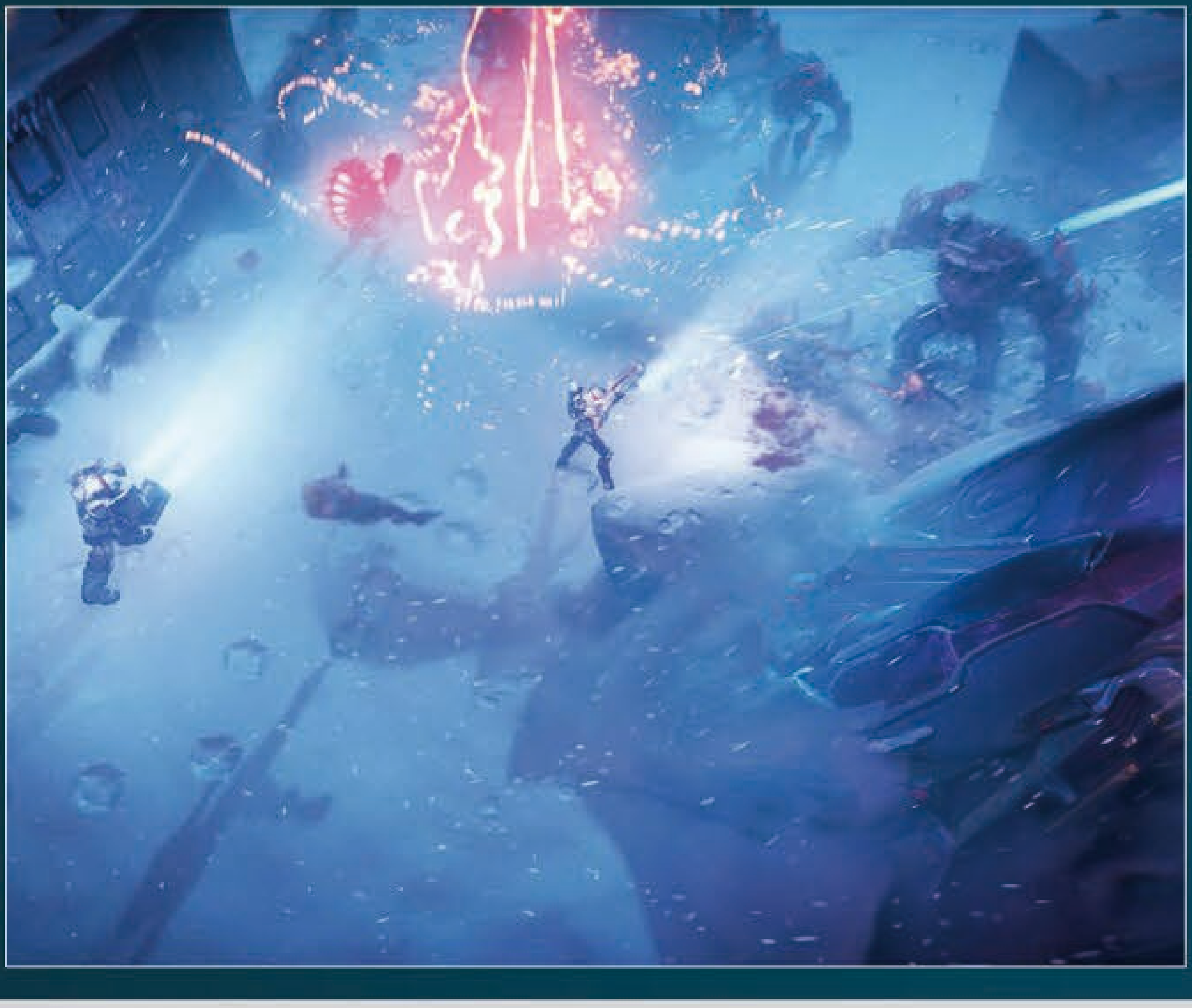
解锁条件 单人模式下以近身攻击击毙巨兽

获得方法 杀死 Goliath 时稍微留意用近战补刀即可

((1+4)*2)x

解锁条件 单人模式下加成值达到 10x

获得方法 杀死敌人使经验倍率达到 5x 后与蓝色异种花互动使经验倍率翻倍到 10x



极限模式

嗯，看起来蛮实用的

解锁条件 极限模式下触发一个故事地点所有的复苏光塔

获得方法 极限模式随便找地图在低难度下跑一圈并破坏掉所有复苏光塔就好了。

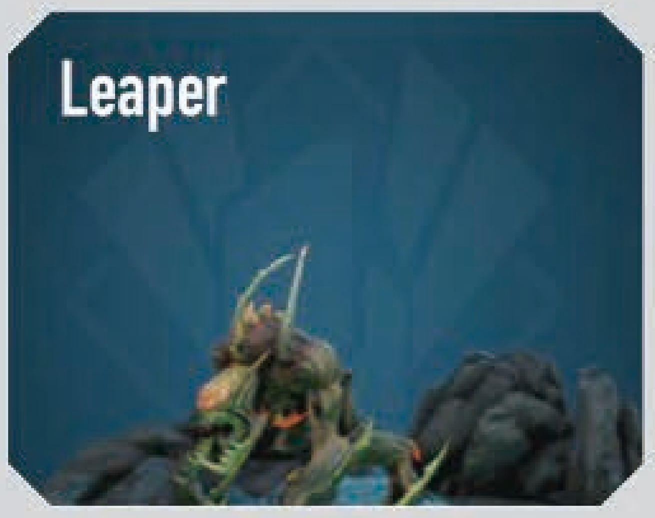
技巧奖杯

千疮百孔

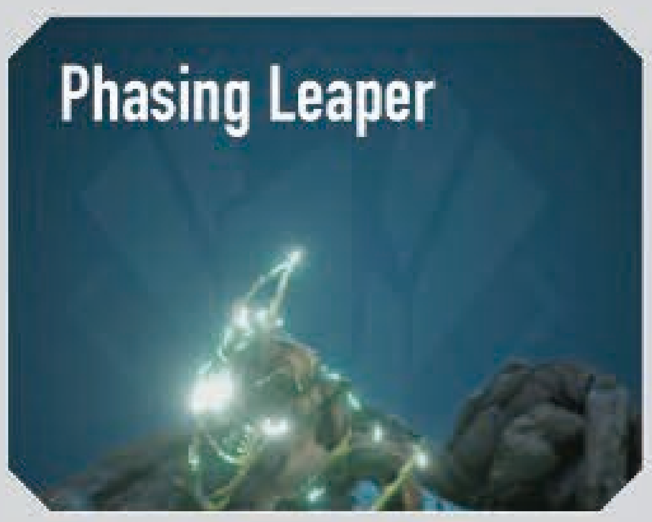
解锁条件 以一个地雷或是手榴弹杀死至少 20 个异种

获得方法 异形潮涌来时随手一发轻松完成

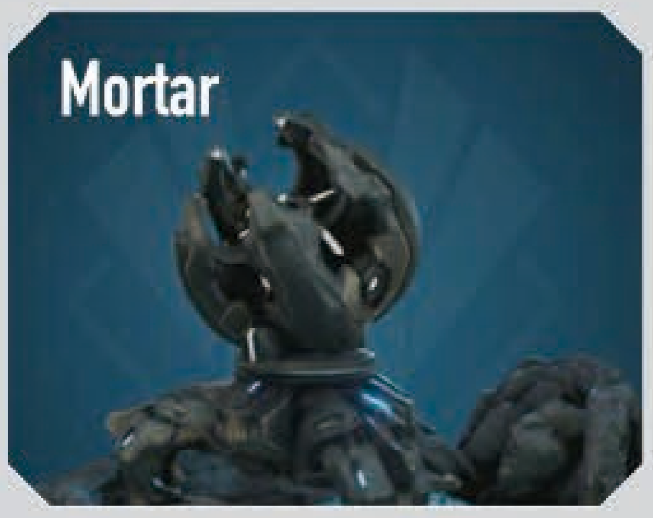
怪兽图鉴



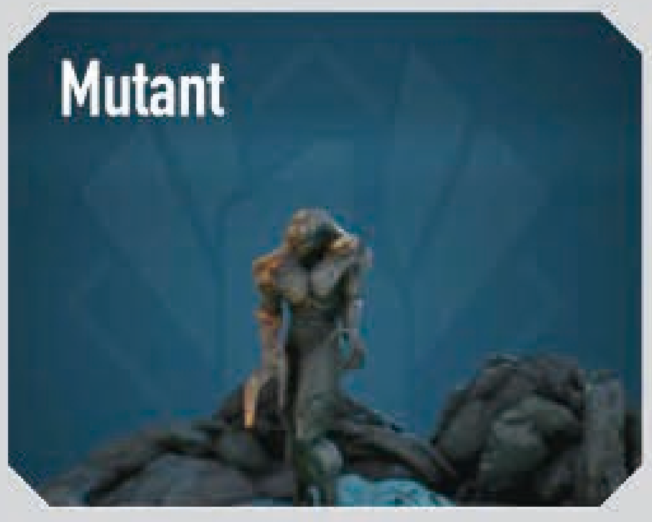
接近玩家后会跳向玩家并攻击，此时如果受到攻击会被击倒，所以看准时机发动近战攻击吧。



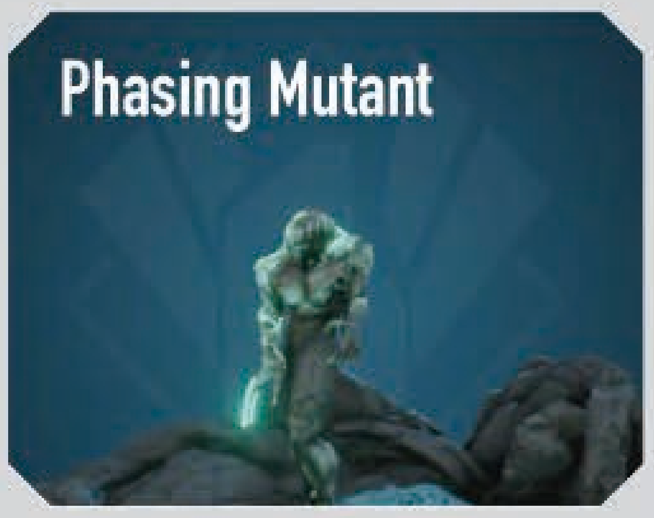
一旦发现玩家就会进入隐身状态的Leaper，受到攻击或接近玩家时会解除隐身。



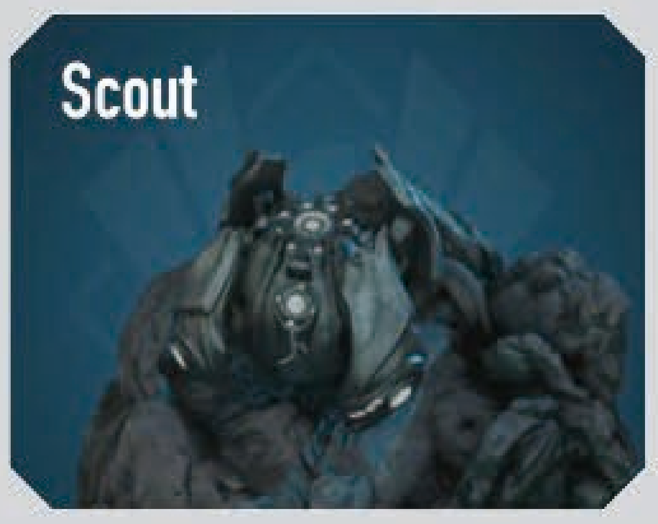
会向玩家投掷抛射物的炮台，抛射物落点会以红圈标注，小心躲开并优先击杀它。



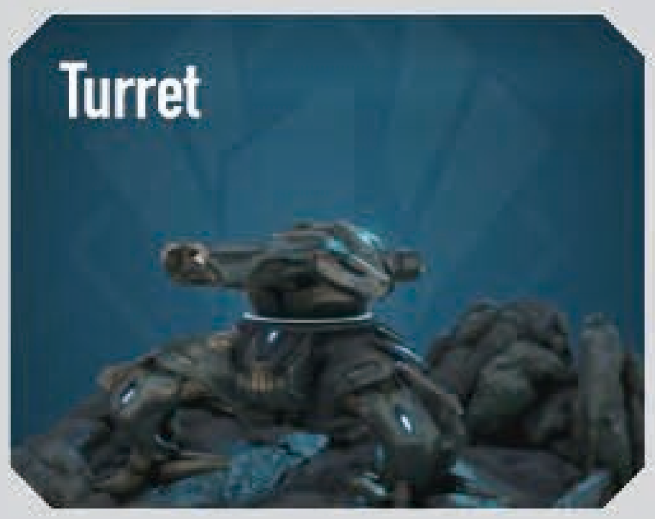
最为脆弱与常见的敌人，但如潮水般涌来时同样不容小觑，最好用范围攻击武器来解决。



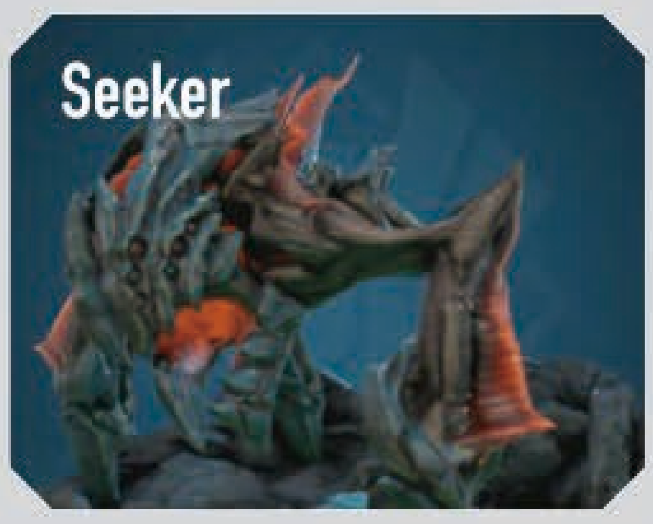
一旦发现玩家就会进入隐身状态的Mutant，受到攻击或接近玩家时会解除隐身。



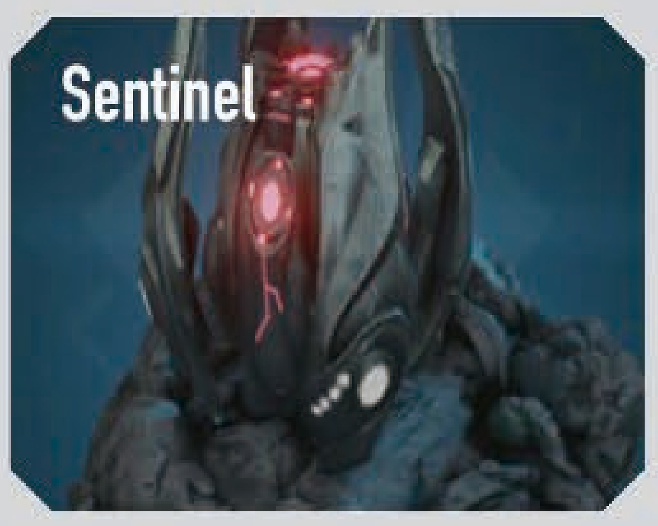
无人侦察机，会在发现玩家后召唤Turret，本身非常脆弱且不具有攻击能力，最好优先解决。



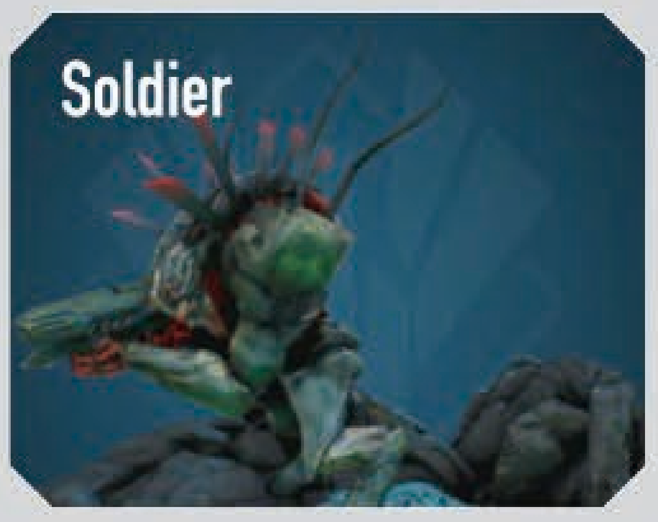
Scout召唤出的炮台，会向玩家发射快速的电浆弹，横向跑动可以随缘躲避。



大型的Dragon，能射出带有强追踪效果的电浆弹，造成大量伤害。

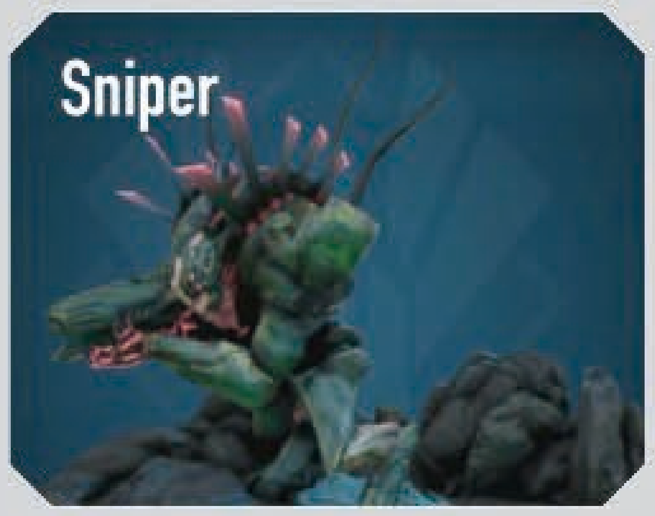


锁定玩家后会造成持续性高伤害的无人机，最好在它发出蓝色激光锁定时就快速击杀，否则就要躲到掩体后等待它的激光发射完毕后再露头。

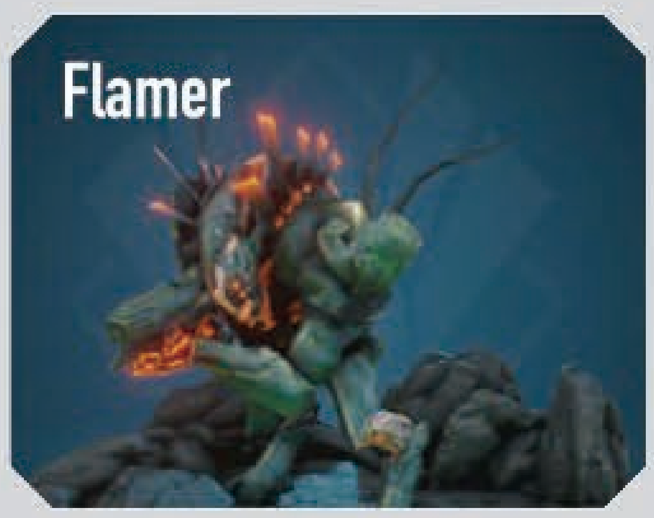


普通的外星士兵，手中的武器可以发出带有追踪性能的电浆弹，击中背后的红心会使它爆炸，其他Soldier的变种也具有同样的弱点。

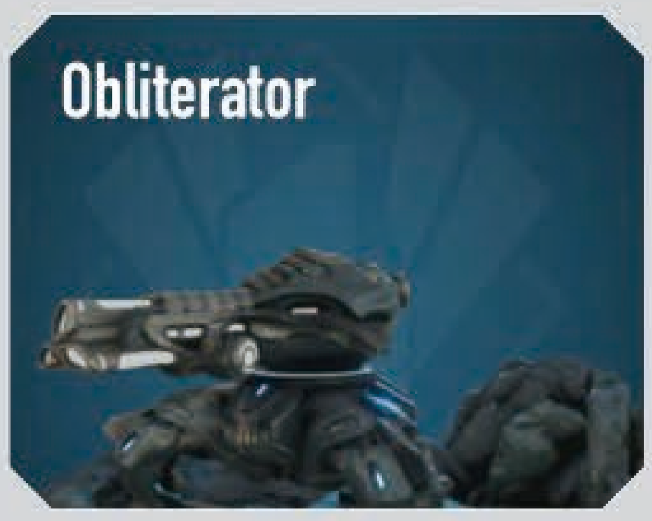
强化版的Soldier，面前的护盾能吸收大量伤害，可选择绕到背后击杀或是用手雷之类的道具炸死，也可以用冲刺加攻击的操作将它击倒，解除护盾防御。



使用狙击枪的外星士兵，在它发动攻击前闪开就能躲开攻击。



使用火焰喷射器的Soldier，火焰非常难以闪躲，且会干扰玩家视线，有时候最好牺牲少量血量将它快速击杀。



锁定玩家后会快速发射大量电浆弹，如果不能再锁定前消灭最好找掩体暂避锋芒。

一点都不浪费

解锁条件 完成任务并发射 300 发以上子弹命中率高达 90%

获得方法 低难度下随便选一关，用散弹枪一枪一枪打保证命中率，注意看散弹枪的子弹消耗情况来估算有没有达到 300 发

什么都会什么都不奇怪

解锁条件 单人模式下完全不开火完成任务

获得方法 可以使用近战、手雷、技能，满级人物开低难度跑酷比较容易达成

嗯，真好意思

解锁条件 单人模式下完全不使用技能并完成一个关卡。（包括冲刺及近身攻击）

获得方法 就如同解锁条件所说的只使用枪械攻击完成一个关卡，推荐第一关

我可以闻到颜色

解锁条件 单人模式下在特殊效果消失以前收集到三种异种花

获得方法 点满延长异种花持续时间的被动技能，先找到三朵不同的异种花并清场，快速跑到位置互动即可

来看看有些什么

解锁条件 获取一个 UFO 进出钥匙

获得方法 主线任务的 UFO 中可以固定获得一个，后期通过藏身处事件和挑战事件也有几率获得钥匙

重新洗牌

解锁条件 重洗武器或装备属性达 100 次

获得方法 分解武器可以获得金属材料，游戏后期金属材料非常充足，100 次可以轻松达到

干净溜溜

解锁条件 用一个角色完成 20 个悬赏任务

获得方法 遇到难度大的悬赏任务可以放弃，每天都会刷新 6 个备用任务用来替换遇到难度大的赏金任务可以放弃，每天会刷新 6 个备选任务

精彩人生

解锁条件 完成总计 100 个挑战或是杀手事件

获得方法 小地图上的红色骷髅代表杀手事件，蓝色水滴代表挑战事件，这两个事件都会奖励装备，所以见到就不要错过，100 个很容易达成

哇喔，好闪！

解锁条件 获得第一个传奇等级武器

圆嘟嘟的力量

解锁条件 获得级数 6 的能量核

奇怪的外星文物赐予我力量，我好棒棒！

解锁条件 在传奇品质的武器上，镶嵌 12 颗最高级数的能量核

获得方法 这个奖杯算是最为耗时的奖杯了，需要刷出 12 孔的传奇装备和 12 颗 6 级能量核。12 孔传奇装备建议在 UFO 任务中刷，一次任务可以开 3 个箱子，当拥有钥匙时，可以免费加入别人的 UFO 任务分装备。3 个低级核心可以合成一个高级核心，通常任务中掉落的核心是 1、2 级的，赏金任务奖励的核心是 3 级的，12 颗 6 级核心相当难刷

只是感觉起来比较难

解锁条件 装备 4 把 30 级武器，且所有镶孔都是级数最高的能量核

获得方法 装备 4 把 30 级低品质武器，很容易插满

华丽地死去

解锁条件 装备栏位全部装备 30 级传奇装备

获得方法 获取“奇怪的外星文物赐予我力量，我好棒棒！”时肯定能够获取

至尊至强

解锁条件 达到英雄等级 100 级

获得方法 等级满级 30 级后开始提升英雄等级，当把上面的奖杯都刷到后，这个奖杯也应该解锁了

在《巫师3 狂猎》的《血与酒》资料片中，波兰人用行动刷新了业界关于DLC的标准，玩家将告别北方的冷峻，来到绿意盎然、风情十足的南方国度陶森特，在美酒的背后探寻血色的阴谋。如果你喜欢《巫师3 狂猎》，你没有任何理由拒绝素质如此之高的DLC。下面就为大家带来主线全结局以及全成就/奖杯攻略，希望能为大家的攻关之路带来帮助。

巫师3 狂猎		CD Projekt Red	角色扮演
多机种	Witcher 3 Wild Hunt		中文版
	2015年5月19日	本地1人	对应玩家年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：390港币		

突变系统

突变系统是血与酒DLC中追加的新系统，当玩家流程初期进展到陶森特公国后，在主城闲逛时必然自动触发特莉丝/叶奈法委托一名小孩送信，得知有关名为莫吕教授的人针对狩魔猎人突变的研究，同时开启支线任务“面对改变”。

在完成这个支线任务后，突变系统就会正式开启，突变系统实际上就是一个特殊的技能系统，这些技能性能一般来说都比较强，它和技能系统不同的是，这些技能并不能通过直接投入点数解锁，而是要通过技能点数+突变诱发物的方式解锁，解锁后突变技能无需装备在技能栏，它将作为被动技能直接生效，但同一时间只能装备一个突变技能。

另外，在突变技能树中解锁技能的同时，会使下方的神经加强进度条增加，随着技能突变技能解锁的数量增加，神经加强最多可以为角色增加4个技能栏来装备普通技能。需要注意的是，这4个技能栏装备的技能必须与当前装备的突变技能是同一系列的，比如当前装备的突变技能是炼金术，那么突变技能栏就只能装备炼金术的普通技能。

全结局流程攻略

酒国的使节

1. 在威伦任意有任务标记的公告板上可以接到这个DLC的开启任务。

2. 前往附近的“石匠的聚脚地”，靠近村民触发剧情后，协助陶森特的两名骑士击退强盗。

3. 在剧情中了解陶森特被恶兽袭击后，答应他们出手相助就能直接前往陶森特，如果此时不答应，只要之后再回到此处与骑士对话即可。

陶森特恶兽

1. 到达陶森特后，会遇到陶森特骑士吉劳米被巨人袭击的剧情，对付这名敌人其实有十分简单的方法，那就是装备弩箭，然后按住RB/R1键对准他的头部射击，如果弓箭成功穿过它的头盔缝隙击中其眼睛就能将其一击秒杀。

2. 与弥尔顿前往河岸调查，在调查期间会遇到名为尖刺魔的敌人，这种敌人并不算强，但在体力低下时它会爆炸并放出尖刺，注意提前躲避即可。战斗结束后继续调查，在感官能力下跟随脚印调查渔网旁边的一滩血迹，接下来潜入一旁的水中，在一处渔网上找到印有dLc字样的手帕，最后回到岸上调查渔网旁的另一滩血迹。

3. 与弥尔顿来到酒馆，剧情过后跟随指示来到白鸦葡萄园，进入葡萄园时利用感官能力调查门前的两具尸体，可以得知接下来的对手是吸血鬼女，提前喝下黑血以及在剑上抹上吸血鬼油可以减轻战斗的压力，进入前方地窖后从左侧走到尽头就能触发与吸血鬼女的战斗。

BOSS 吸血鬼女

吸血鬼女在战斗开始时必然会朝玩家作声波呐喊攻击，这也是她最具威胁性的攻击手段，利用翻滚或是侧移就可以轻松躲开。大多数情况下，她会在隐身的状态下对玩家进行连续的攻击，这个连续攻击通过LT/L2键基本可以一一挡下来，在一定次数的攻击后，她会现身并再次使用声波攻击，而她的战斗方式基本上就是以上两种行动的循环，第三种攻击方式比较特殊，她会跳到玩家身上进行吸血，如果提前喝下了黑血药剂的话，就可以反过来削减她的体力。

虽然吸血鬼女隐身十分烦人，但在躲过她的声波攻击后，利用这个时间空当使用亚登法印，这样吸血鬼女会被迫现身，如果升级了法印的话她的动作也会有所减慢，这时就是对她进行攻击的最好时机，如此几个回合下来，吸血鬼女就会败阵下来。

4. 击败吸血鬼女后，对地窖内的尸体进行尸检，检查完毕后跟随指示在比武场前找到派尔梅琳骑士，剧情中会触发拯救骑士吉劳米的情节，并进入与怪兽沙尔玛的战斗。

BOSS 沙尔玛

与沙尔玛的战斗中，虽然派尔梅琳会协助我们，但是有他没他根本没有区别，因此不能依赖NPC。沙尔玛拥有坚硬的外皮，一般攻击对它并不能造成明显伤害，它的攻击方式有两种，一种是砸地放出冲击波，另一种是翻滚撞击，前者很好躲避，而后者则尽量靠近比武场的墙壁进行躲避，这样能诱使沙尔玛撞到墙壁之上翻转倒地，这时就是对它进行攻击的最佳时机。值得一提的是，在削减BOSS一定的体力后，沙尔玛会原地旋转并将派尔梅琳强制击倒，这时只要不靠近就没有任何危险。

5. 剧情过后，跟随女爵骑马前进，接下来要跟随指示寻找独角兽角与金鱼两个游戏提示，独角兽的角需要找到被安上独角的白马，但直接靠近白马它会跑开，正确的做法是在遇到白马的旁边找到有人野餐的位置，用感官能力拾取一篮萝卜，然后靠近白马长按RB/R1键提着篮子吸引白马即可取得。金鱼提示的所在位置是目标位置的水中，潜入水中可以发现很多竖起来的鱼雕像，逐一调查直到靠近正确的一个时，会触发剧情并自动获得。取得两个提示后，跟随指示与女爵汇合，在对话中进行解谜，正确的答案为“温室”，就算无法正确答出，选择“根本没有头绪”女爵也会自行解开谜题。

血流成河

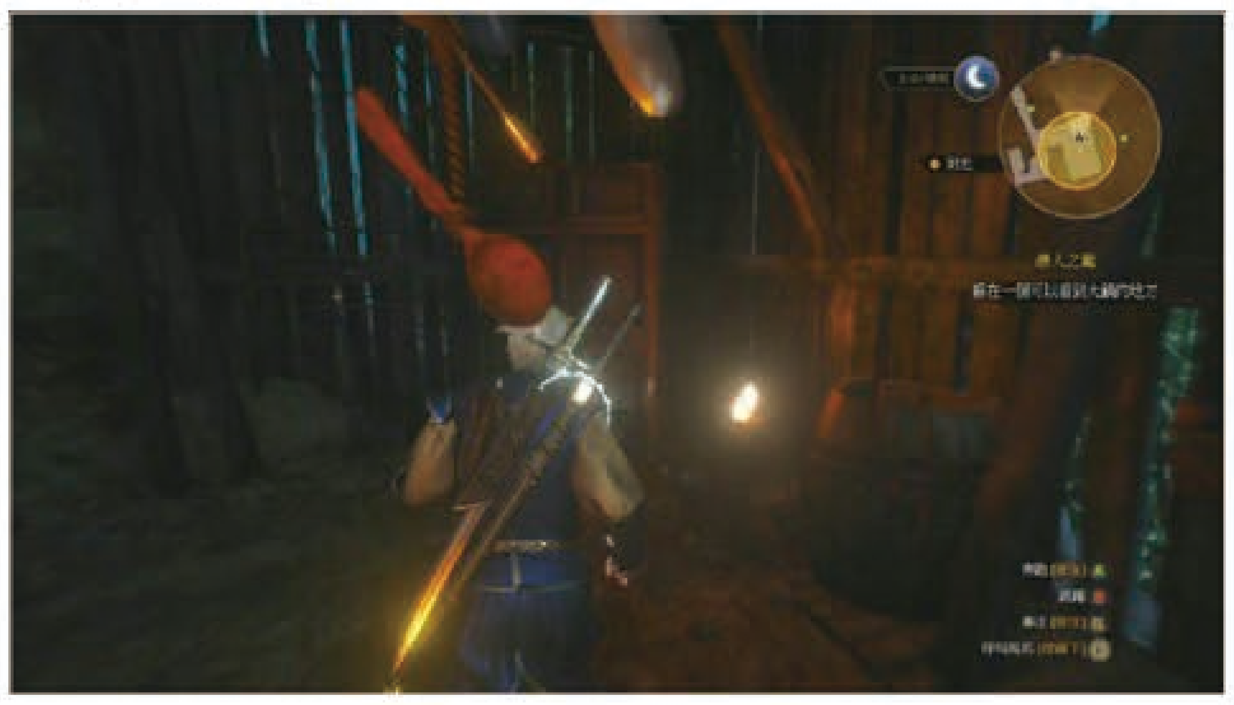
单纯的剧情关，从温室遇到吸血鬼狄拉夫开始，到达一个老旧仓库后会与他进行战斗，但这场战斗就算被击败也会出现老朋友雷吉斯出手相助的剧情，剧情结束的同时任务也会同时完成。

愚人之笼

1. 前往梅尔拉雪兹隆格公墓与雷吉斯见面，到达后敲门可以发现正门无法进入，这时从门左侧一处被揭开的坟墓进入底层可以找到雷吉斯。

2. 接下来前往妖鬼的巢穴，进入诅咒的房屋后，发动感官能力可以在房间的一楼找到很多关于被诅咒妖鬼的信息，其中包括一些书籍等等，建议在此处将这些线索全部找到后再进行下一步。

3. 在房间往右走到下层，然后在其中一个房间内找到一口锅，调查后发现锅是空的，然后到房间角落的衣柜中躲起来等待妖鬼的出现。如果玩家在步骤2中找到足够多关于妖鬼被诅咒的线索，那么当妖鬼出现后，会出现“与妖鬼战斗”或是“帮它解除诅咒”2种选择。根据玩家的选择不同，会有两种截然不同的走向。



●战斗路线

跟随落荒而逃的妖鬼来到地底下，随即会进入与它的BOSS战。

BOSS 汤匙收集者

与这个BOSS的战斗比较简单，因为它并没有什么特别有威胁的招式，而且它的防备也不强，可以很轻松地对它造成伤害，整场战斗惟一需要注意的就是最好保持连续按B/○键进行移动，这样就能躲开BOSS大多数突如其来的攻击，重复以上行动就能轻松击败BOSS。击败BOSS后，从它的掉落中获得任务道具以及离开的钥匙，从一旁锁着的铁门回到地面即可。

●解除诅咒路线

选择解除诅咒路线后，杰洛特会与妖鬼一同坐下进食，在这里必须选择第3个选项“不使用勺子进食”，这样就能解除妖鬼的诅咒，在妖鬼逃离房子后，发动感官能力跟随妖鬼的气味，最终找到复原的老太太就能完成此处的流程。

3. 回到梅尔拉雪兹隆格公墓处找雷吉斯，这一次可以直接从正门进入，找到雷吉斯后与他一同前往迪沙缪，在这个吸血鬼地牢的尽头在 4 个位置放置诱饵，然后不断击杀来袭的食尸生物，直到屏幕下方的槽涨满即可。最后触发熬制煎药进入幻象的剧情后任务结束。

孩子勤认真，玩具积灰尘

1. 前往鲍克兰的码头旁边，可以找到在幻象中看见的儿童擦鞋工，但这时他会被三名男子找麻烦。击退三人后与擦鞋工对话，可以发现这个擦鞋工其实奸诈无比，要从他口中套出情报，要么给予他 500 金币，要么就用等级 2 的亚克席法印迷惑他，如果没有法印的强化，那么就只能乖乖给他掏钱了。

2. 获得情报后与雷吉斯一同来到一家玩具店中，走到玩具店的二楼，发动感官能力在登上楼梯后的右侧可以找到“可疑的信件”，从信中可以得知狄拉夫被要挟的事，与雷吉斯的对话过后，再一次从二楼房间角落处找到另一封信件“列出恶兽目标的信件”，这样就能触发另一段剧情并结束这一个任务。

美酒是神圣的

1. 前往鲍克兰宫殿内找到女爵，完成一连串对话后开始前往酿酒拉维罗堡葡萄园。过程中会遇到平民被黑豹袭击的剧情，但这场战斗毫无难度，击杀黑豹继续前进即可。

2. 到达葡萄园后，与酿酒师进行对话后，与安娜一同走到红酒的储存库，调查楼梯口桌子上的账本后，玩家需要找到标记年份为 1269 年的桑格烈，然后需要对酒的品种进行确认，而正确的位置为二楼最左侧的位置。在逐一敲响酒桶发现所有酒桶都是满桶后，玩家需要找到木槌和酒桶塞来让安娜确认酒桶内的酒，这两件物件都可以在一楼“东之东”酒桶处找到，全部找到后回到该处，将酒桶塞逐一敲进桶内，直到触发审问酿酒师的对话剧情，对话结束后直接触发送酒的剧情即可。

3. 假装送酒被识破后会进入一场与强盗的战斗，这里的战斗没有什么难度，但需要注意的是场景中有一些红色的炸药桶，这些炸药桶在受到攻击后会发生爆炸，如果刚好站在炸药桶旁边会被一击秒杀，因此还是尽量远离这些炸药桶比较好。全灭敌人后，完成一连串的剧情对话就能完成本任务。

辛特拉之男

1. 在前往目的地找安娜之前，玩家可以选择前往另一次要目标地点购买一套体面的优雅鲍克兰套装，就算不购买也不会使流程发生太大的变化。

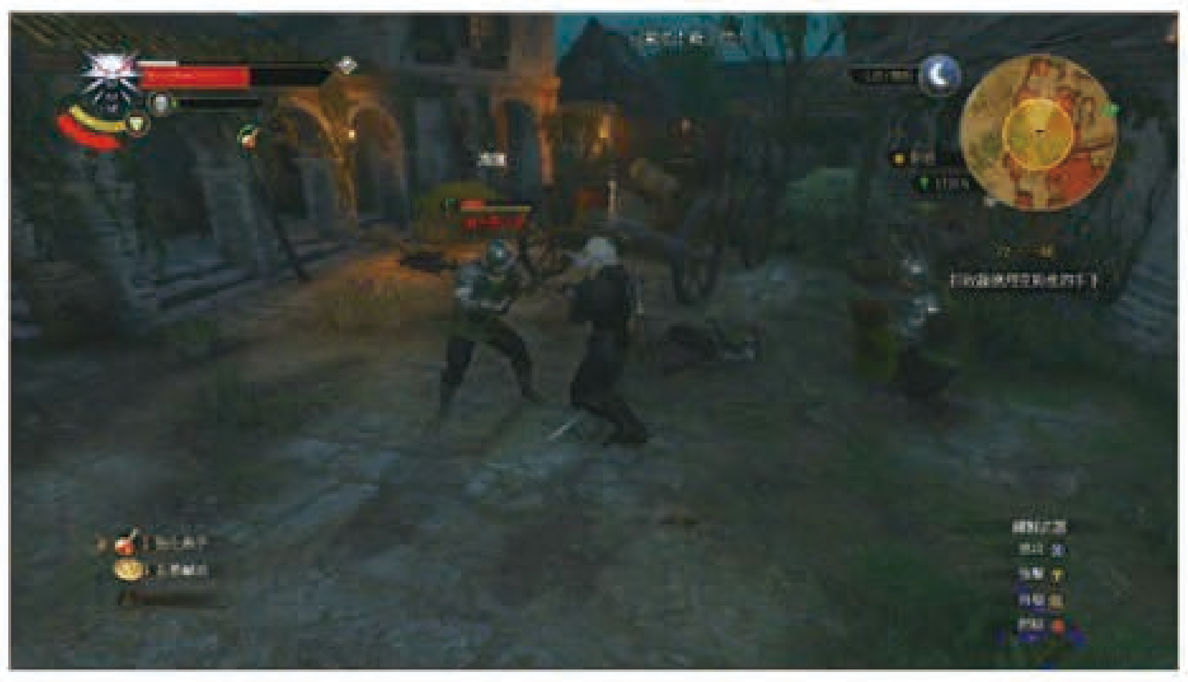
2. 与安娜会合后进入派对之中，玩家可以在派对之中的各个地点体验一下新艺术家的娱乐项目，但主要目标则是在右侧的一间私人隔间中，找到正在当裸体模特的目标。

3. 剧情之中，会发现这位头戴兰花的目标并不是我们要找的瑟西莉亚，随后回到室外，在派对会场的一排餐桌处发动感官能力，找到曾经装有香水的心形首饰盒后任务目标会更新。然后发动感官能力跟随香水的味道一直走，最终会在一间房子内找到瑟西莉亚的尸体。从瑟西莉亚尸体所在房间的阳台往外走，可以走到另一侧房间的阳台，发动感官能力调查地上的花盆，发现脚印会一路通往上层，然后沿梯子爬到上层房间，发动感官能力调查房间内所有的红色物件理清线索后即可触发剧情。

攻下一城

***进行此任务前最好进行存档或提前完成支线任务“骑士的恋爱故事”，否则会导致该支线任务无法完成**

1. 任务的第一步玩家需要在午夜时分前往磨坊与戴米恩会合商讨进攻唐泰恩堡垒的事宜，如果时间不对的话可以直接在磨坊前设定时间到午夜并进行冥想。



2. 在唐泰恩城堡寻找席安娜与蕾娜的过程中会遇到不少挡道的士兵，在这里的战斗要优先处理手持弓箭的敌人。碰到城堡的主人罗德烈克后，从他口中获取目标的情报后，接下来在庭院的战斗无需与大体型的敌人“铁博格”作过多的纠缠，直接往右侧目标区域走，削减该区域敌人的数目就能触发雷吉斯与狄拉夫出手协助的剧情。接下来玩家可以见识到高阶吸血鬼的战斗力之强，只需要静静观看他们二人的杀戮表演即可。

长牙之夜

1. 在剧情中，身负重伤的骑士告知了我们吸血鬼的来袭。接下来，玩家需要对付在之前任务中出现过的 BOSS 吸血鬼女，但相信玩家现在已经能熟练地使用亚登法印以及吸血鬼剑油等手段来对付她。

2. 杀死吸血鬼女后，玩家需要进行关键的剧情选择，在这里玩家有两个选择：1 想办法找到席安娜，让她与狄拉夫见面理清来龙去脉。2 找欧立安娜找到暗影长者，强迫狄拉夫现身。**注意，在此处的选择会影响剧情的走向以及成就 / 奖杯的获得，想要完整体验两条剧情线的玩家，不妨先选择“不知道，我要考虑考虑”退出对话选项手动进行存档再进行选择，这样日后就能重新读档体验另一条路线。**

长牙之夜（寻找席安娜路线）

在“寻找席安娜”的路线中，存在着很多影响结局走向的选择以及对话选项，而且很多对话选项之间互相具有前后关系，这些对话的差异不仅会对剧情带来影响，而且也会影响流程的内容以及成就 / 奖杯的获得，在下文中会将有可能导致剧情分歧的选项标记，有兴趣的玩家不妨在这些位置前后进行存档，体验不同的剧情走向。

1. 跟随任务提示路线一直走，来到广场需要对付一只蝠翼魔，只要注意它跳跃后的落下攻击就不会有太大的问题。将蝠翼魔解决后，发动感官能力调查血迹并跟随血迹一直走，在银行前可以发现戴米恩部队一行，这时再击倒一只蝠翼魔后就能触发与戴米恩的对话。

2. 从戴米恩口中获悉席安娜被关押的位置是皇宫的娱乐室，出发前先与左侧的乌鸦谈话，告知雷吉斯集合的位置。前往娱乐室的路上会遇到不少的蝠翼魔以及吸血女鬼，但这时可以先不理会它们，直接一口气跑到目标的娱乐室处。在娱乐室的门前会看到已经到达的雷吉斯，如果此时还有敌人穷追不舍，雷吉斯会帮我们对付部分的敌人，但他会对吸血女妖视而不见，玩家需要自行将敌人杀死。

3. 从雷吉斯开启的门进入娱乐室，在二楼的桌子上可以找到一本记录安娜与席安娜童年时的日记，选择“今天我第一次去了童话国度”后，就能推测出席安娜被关押在幻觉之中并完成本任务。

山之外，谷之遥

1. 接下来要找到作为幻觉入口的书籍《童话国度》，首先在这个房间发动感官能力，调查楼梯一旁的油画可以找到一条钥匙，利用钥匙打开房间内上锁的柜子就能找到这本书。

2. 进入幻觉中的童话王国后，沿着地面泛黄光的砖块走，不一会儿会到达一处往下的水流处，这时先沿着水流往下走，然后左拐往上走到水流的上游处，可以找到席安娜的所在，并触发一场BOSS战。

BOSS 坏女巫

与坏女巫的作战比较有趣，一开始她会在空中盘旋，同时会放出一株魔树，这时玩家需要先优先将食人魔树杀死，否则很难对女巫进行攻击。一般情况下，因为女巫身体会被一个泡泡屏障保护，玩家无法对女巫造成攻击，每隔一段时间，女巫会进行一次冲刺并从手上的锅中倒下液体，这个冲刺的过程中，女巫的屏障会解除很短的一段时间，利用这一点，提前按RS/R3键锁定女巫，看准女巫冲刺的过程用十字弓对其射击，成功命中的话女巫就会倒地，这时就是对她造成伤害的最佳时机，但玩家不能过于贪刀，因为女巫身边还有一根扫帚会攻击玩家，而且受到一定的伤害后女巫会举起锅砸地，如果被她砸晕她会重新回到空中。再次回到空中后，对付她的方式并没有什么区别，只是召唤的生物会从食人魔树变成黑豹，对玩家的威胁并不大，但第二次将其击落后最好抓紧时间将她的体力打完，否则如果她第三次回到空中，她会召唤食人魔树+黑豹的组合，这样一来会比较棘手。

3. 沿惟一的路前进，击倒小妖精并从狼群手上救出爱说谎的桥斯后，接下来玩家要寻找所有3颗杰克魔豆以种植离开童话王国的大树，这三颗杰克魔豆分别位于不同经典童话故事的位置，与主线剧情有关的是三只小猪、狼外婆（奶奶的家）、长发公主三个故事，但由于所有童话经过游戏的改编后剧情十分毁三观，大家不妨将它们全部探索。

分歧点1 在卖火柴小女孩分支故事中，在此处是否有从她手中买回或打昆特牌赢回缎带，会对后面的剧情造成巨大影响。

4. 三只小猪对应的是蓝色魔豆，来到三只小猪所在的屋子时，用阿尔德法印对准房子施放，冲击波会将房子震碎，杀死所有三只小猪后，在房子残垣内的盆子上可以找到这颗魔豆。

5. 来到狼外婆的所在位置时，狼会告诉我们它已经厌倦了当坏人被杀，因此已经将小红帽丢到井里淹死，接下来玩家需要跳到井中，然后潜到水底拾取小红帽的帽子，再游泳离开井底，将帽子给予席安娜扮演小红帽，最后进入与狼的战斗。

BOSS 大野狼

这场战斗并没有什么难度，大野狼的攻击大开大合，各种攻击都有很明显的动作，而且也不会进行太多的防御，因此要削减它的体力十分容易，惟一需要注意的是大野狼的攻击比较高，一旦被连续命中会陷入比较大的麻烦之中，不过只要不贪刀，注意在昆恩法印的保护下边打边跑，几个回合下来就能战胜它。

分歧点2 在击倒大野狼后，当席安娜询问是否有兴趣知道她的过去时，此处与席安娜对话的态度会对剧情造成一定的影响。

6. 来到长发公主的高塔前，从缺口处按B/○键往上爬时，注意这个缺口的判定比较诡异，因此在按键时不要配合左摇杆的移动，否则很容易掉下悬崖摔死。一路爬到高塔的顶层后，推门发现已经上吊自杀的长发公主，并与已化身妖灵的她发生战斗。

BOSS 长发公主

长发公主的战斗比与大野狼的战斗更加简单，她的攻击方式就只有单调的二连爪击，按B/○键可以轻松躲开，在被削减一定体力后，长发公主会消失并放出一些骷髅，但这些骷髅的战斗力很弱，将他们全灭后继续攻击长发公主即可。消灭长发公主后，在她房间的床上找到第三颗魔豆，然后从一旁的窗台缺口处往下跳入水中与席安娜会合即可。

7. 取得所有三颗魔豆后，到达目的地的农田，消灭一批小妖精后与田地互动种下魔豆，就可以在剧情中沿参天大树来到云端之上，这时会再次触发一场与巨人的战斗，但与最初进入陶森特时遇到的巨人果亚特一样，在这里根本不必与巨人硬碰硬，只要掏出十字弓长按RB/R1键瞄准他头盔的缝隙，一箭就能将其爆头秒杀。

8. 杀死巨人后，在对话中遵循席安娜的意愿走，就能进入一段喜闻乐见的香艳剧情。剧情过后，跟随席安娜走到前方的井跳下就能结束这段童话王国之旅。

分歧点3 在杀死巨人后，是否遵循席安娜的请求进入香艳剧情会对结局造成一定的影响。

长牙之夜（寻找暗影长者路线）

1. 跟随目标指示路线到达之前举办艺术家派对的场所寻找欧立安娜，对话后会自动进入下一个任务“血一般的事实”。

血一般的事实

1. 到达孤儿院发现儿童被吸血恶魔杀害后，离开孤儿院来到室外，发动感官能力调查地上的脚印以及前方阶梯处的液体，跟随气味来到外面找到被毒液覆盖的儿童尸体，然后杰洛特就会确认要对付的怪物为蝠翼脑魔领头。

2. 发动感官能力，跟随马车车轮的痕迹一直来到海边，找到马车的残骸后再次发动感官能力，可以在附近一座桥梁下方找到正在消化的蝠翼脑魔领头，靠近它后就会触发 BOSS 战。

BOSS 蝠翼脑魔领头

蝠翼脑魔领头的打法与普通的蝠翼脑魔没有太大区别，比较不同的是蝠翼脑魔领头会有一招攻击范围很广的声波呐喊，想要躲避比较难，比较好的对付方式是在它正在蓄力呐喊时，向它投掷月之尘炸弹就能强制中断它的呐喊，并让它陷入硬直之中。

3. 击杀 BOSS 后从它身上拾取战利品，回到孤儿院与欧立安娜对话，从她口中得知暗影长者的所在。

4. 离开孤儿院，在门外的树前与乌鸦互动，告知雷吉斯集合的位置，并在对话选项中选择直接与雷吉斯会合即可。

5. 与雷吉斯见面后，他会再次提议玩家选择寻找席安娜的路线，这里玩家可以选择“我不会改变心意”坚持寻找暗影长者的路线，或是“好吧，我们去找席安娜”改变心意，这是最后一次可以改变路线选择的机会，如果在此处选择了改变路线，则会进入寻找席安娜路线的任务“山之外，谷之遥”。

暗影之秘

1. 乘船与雷吉斯一同来到目的地，调查石门使用从欧立安娜手中获得的钥匙开门即可进入暗影长者的巢穴，在山洞内跟着任务指示箭头走，即可触发找到暗影长者的剧情。由于在剧情中杰洛特会被暗影长者打至濒死状态。从昏迷中苏醒后，开启感官能力在地上拾取药剂并打开菜单喝下，这样就可以保住性命。再次苏醒后，不要忘记发动感官能力取回自己掉落在地上的武器。

2. 在山洞中探索前进时，会发现前方有一个瀑布，而且瀑布旁边有篝火，在篝火旁的箱子内拾取“法师的笔记”并阅读，然后在篝火旁边发动感官能力，可以发现地上有红色的脚印，跟随脚印一直前进，期间会遇到一种比较强的蝠翼魔敌人，注意小心行事。跟随脚印来到尽头触发反重力往上走的剧情，在远处会看到一只蝠翼魔以及一具尸体，跳到该平台上杀死蝠翼魔后调查尸体，从他身上取得“被揉过的信件”并阅读，可以得知向暗影长者接触时的礼仪，接着在这个平台开启感官能力，在角落处找到任务道具“献给暗影长者的祭品”后，跳到旁边更高处的平台，使用阿尔德法印摧毁巨石，跟随指示跳下瀑布就能沿路返回暗影长者的所在位置。

3. 向暗影长者献上祭品的剧情出现时，会出现对话选项，在这里必须遵循不说废话的原则，否则会被暗影长者秒杀并强制 GAME OVER，正确的对话选项为“我是为狄拉夫一事来的”→“狄拉夫只会给你找麻烦”，最后的对话选项二选一即可，这样就能成功说服暗影长者召唤狄拉夫，同时进入任务“迪沙谬那”

迪沙谬那

本关是纯粹的 BOSS 战关卡，根据路线不同以及之前的选择不同，此处的剧情会有很大的差别。

寻找暗影长者路线

选择暗影长者路线时，席安娜不会出现在此处，而且必定会触发与狄拉夫的战斗，战斗结束后进入任务“行礼如仪”。

寻找席安娜路线，取回缎带的情况

如果在“山之外，谷之遥”任务中从卖火柴的小女孩手上取回缎带，当狄拉夫试图杀害席安娜时，席安娜会获救，必定会进入与狄拉夫的战斗之中。战斗结束后进入任务“行礼如仪”。

BOSS 狄拉夫

与狄拉夫的战斗，可以分为三个阶段。

第一阶段：最初狄拉夫会以人形态进行攻击，此时正面对他进行的攻击会被全部挡下来，他的攻击前置动作都十分明显，按 B/○键的踏步就能轻松躲开，躲开他的攻击后，他会有一定的硬直时间，抓紧这个时间上前攻击即可，就这样躲一下砍一下，几个来回就能进入第二阶段。

第二阶段：第二阶段的狄拉夫会变成完全体形态，这个形态看起来很吓人，但是它的攻击其实都十分容易躲避，他在空中放出蝙蝠的攻击可以用一直侧面跑动的方式躲避，其他诸如所有二段冲撞、砸地等攻击都能用一直连点 B/○键的方式轻松躲开。在狄拉夫砸地后，他会在地面稍作停留，这时上前轻攻击 2~3 下后翻滚就能完美躲开他再次升空时的冲击波，注意他升空后会在地上留下一道暗红色光柱，不要靠近这些光柱，否则会被其困住。掌握以上节奏，将狄拉夫的体力削减到三分之一就会进入第三阶段。

第三阶段：第三阶段会在狄拉夫的血之领域中进行，这个领域中会有三个跳动的心脏，攻击这些心脏就能对狄拉夫造成伤害，但与此同时狄拉夫的血之化身也会阻挠玩家，遵循先打化身后攻击心脏的原则即可。将所有三个心脏击破后，会重新回到之前的场景，最后上前给予他最后一击即可。

寻找席安娜路线，没有取回缎带的情况

没有取回缎带的情况下，狄拉夫现身后会将席安娜杀害，在席安娜死亡后，玩家可以选择与狄拉夫战斗或是将他放走，无论是战胜狄拉夫后或是将狄拉夫放走，杰洛特都会入狱，并进入名为“铁窗生涯”的任务，完成这个任务后会进入结局1。

铁窗生涯

1. 在这个任务中，玩家首先需要进入监狱内的洗衣房，拾取房间中的两件脏衣服以及肥皂，在场景内的洗衣盆上洗衣服，洗衣服后会遭到此前在擦鞋工处遇见的流氓找茬，将他们击退后，跟随士兵与戴米恩见面，得知老朋友丹德利恩为我们游说女爵并获得释放。

2. 离开监狱后，会在监狱门前遇见雷吉斯，雷吉斯会对狄拉夫本来的第五名猎杀目标感到疑惑，这里可以选择是否与他一同前往擦鞋工处询问。

3. 在找擦鞋工询问后，从一旁的楼梯上去并往右侧走到收容所，用拳头击退两名找茬的市民后，就能找到乞丐获得关于第五名猎杀目标为女爵安娜的情报。

4. 获得情报后，在对话中玩家可以选择“我们去喝一杯吧”或是“我得把真相告诉安娜”，选择前者的话游戏会直接进入与雷吉斯把酒相谈的标准结尾，后者则会在告知安娜真相后进入结局1。

行礼如仪

1. 由于拯救了陶森特公国，杰洛特即将接受公国的嘉奖，在裁缝处设计服装时，雷吉斯会对狄拉夫本来的第五名猎杀目标感到疑惑，这时玩家可以选择跟随或不跟随他一同前往，建议玩家选择同意与其一同前往，以体验更完整的剧情。

分歧点4 在雷吉斯提及是否要一同找擦鞋工进行再次调查时，此处一定要答应他前往调查，否则无法触发分支结局的可能。

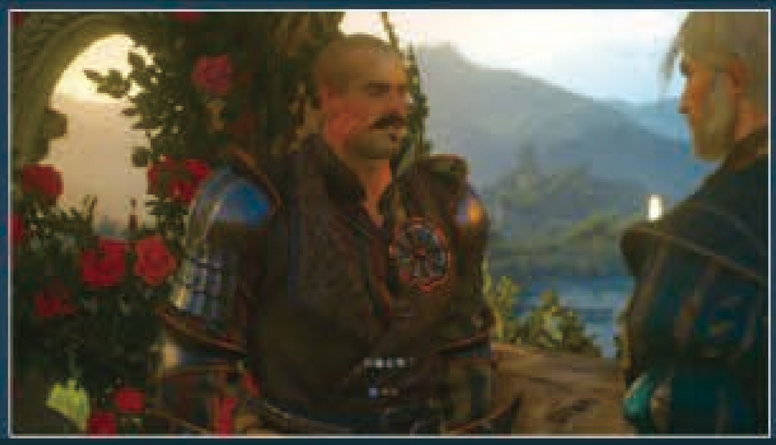
2. 在找擦鞋工询问后，从一旁的楼梯上去并往右侧走到收容所，用拳头击退两名找茬的市民后，就能找到乞丐获得关于第五名猎杀目标为女爵安娜的情报。

3. 根据目标指示走到关押席安娜的位置，与守门的士兵对话后进入房间与席安娜对话，根据这里对话的选择不同，对结局的走向有极大影响。

分歧点5 根据与席安娜对话时选择的对话选项不同，结局的走向也会有所不同。如果此前在童话王国的流程中与席安娜有足够的友好互动，那么在这里的对话中会出现第三个选项“因为她背弃了你，把你忘了”，这也是开启分歧点6的惟一选择。

分歧点6 在选择了分歧点5中的第三个选项后，接下来需要对席安娜的回答作出评价：

- 如果选择“总算说了句实话了”或“我听够了”，那么席安娜会保留她心中的愤怒，导致无论在分歧点7中作何种选择，都会进入结局2。
- 如果选择“你想过要原谅她吗？”，那么将会根据在分歧点7的选择不同，进入结局2或结局3。



4. 找到戴米恩后，将席安娜想要暗杀安娜的事告诉他，然后出发前往接受安娜颁发勋章的现场，根据此处对话选择的不同，会导向不同的结局。

分歧点7 在受颁勋章后，安娜会希望杰洛特陪作为顾问与她一同审判席安娜，在这里出现的对话选项会根据选择的路线不同，以及不同路线中所有出现过的分歧点选择而有所不同。

如果选择了“寻找席安娜路线”，在分歧点对席安娜的态度都是友善的并且为席安娜着想的话，那么将会出现一个怜悯一个决绝的选项，但如果之前在分歧点选择都是与席安娜对立的话，那么这里出现的2个选项都是决绝的。

如果选择了“寻找暗影长者路线”，那么这里出现的2个选项都一定是决绝的，必然会进入结局2。

- 如果选择“席安娜显然有罪”或是“为了公国着想”，那么将会进入姐妹二人两败俱伤的结局2。
- 如果选择“席安娜确实犯下了可怕罪行，但她的痛苦是有理由的”，那么将会进入大团圆的结局3。

5. 无论最终是何种结局，玩家最终都会与雷吉斯在墓地把酒相谈，期间他会邀请杰洛特与他一同收集曼陀罗根煮酒，收集曼陀罗根之前记得戴上雷吉斯给予的手套与口罩，收集两棵曼陀罗根后，会触发雷吉斯被吸血鬼女攻击的剧情，剧情过后再作简单对话后就会完成任务，至此血与酒 DLC 的主线任务结束。

金窝银窝，还是不如……

无论以何种结局完成游戏，最后都会触发这个任务，任务的内容很简单，只需要回到自己的葡萄庄园，就可以遇到特莉丝/叶奈法的来访，对话后即可完成任务。

奖杯指南

国境之南 35点/

取得条件 前往陶森特公国

获得方法 当玩家完成DLC的前置任务后，前往陶森特公国的剧情出现后就能解锁。

葡萄英雄 35点/

取得条件 获得酿酒葡萄勋章殊荣

获得方法 参考成就/奖杯“狱狱寡欢”说明。

狱狱寡欢 35点/

取得条件 在陶森特入狱服刑

获得方法 这两个成就/奖杯是相冲突的两个剧情成就，建议在主线任务“长牙之夜”决定路线前进行存档。

无论是在长牙之夜中选择何种路线，只要步骤正确都能获得葡萄英雄这个成就/奖杯，如果选择的是寻找席安娜路线的话，则必须在任务“山之外，谷之遥”中从卖火柴的小女孩这一可选目标中取回缎带，让席安娜从狄拉夫手上存活，这样在击败狄拉夫后就能在剧情中解锁。如果选择的是寻找暗影长者的路线的话，那么玩家只要简单地推进流程，在击倒狄拉夫后就能解锁。

狱狱寡欢的获得必须选择寻找席安娜路线，并且在任务“山之外，谷之遥”中不取回缎带，那么席安娜就会死于狄拉夫的手下，此时无论在剧情中选择杀死狄拉夫或是放走狄拉夫，都会被女爵送进监狱，同时解锁这个成就/奖杯。

全能骑士 35点/

取得条件 在骑士比武大赛中获得完全胜利

获得方法 骑士比武大赛发生于支线任务“骑士恋爱故事”中，需要注意的是这个任务必须在主线任务“攻下一城”之前完成，否则这个任务会强制失败从而导致无法取得这个成就/奖杯。在这个支线任务中，玩家需要代替吉劳米出战参加骑士比武大赛，由于每个比赛项目均有失败的可能，建议在进行比赛之前进行手动存档。在比赛的射箭、骑马项目获胜后，在与吉劳米的剧情对话中选择“我想要比完比武大赛”，之后在团体赛以及最后的冠军挑战赛中获胜后即可解锁。

五德化身 35点/

取得条件 从湖中女神手中获得湖女之剑

获得方法 这是游戏中最为麻烦的一个成就/奖杯，在陶森特的主城鲍克兰中阅读公告板的告示后，可以触发名为“命运之人”的支线任务，在任务指示下前往位于湖中心的小陆地后，一名隐士会表示在证明了你拥有英勇、荣誉、怜悯、慷慨、智慧等5种品德后，就可以获得深沉湖底的湖女之剑。比较麻烦的是，游戏中并没有告诉你5种品德的触发位置，就算玩家没有触发这个支线，在一些任务的决定以及一些对话选项的抉择上，这些品德都会被决定，因此也有可能在第一次遇见隐士时就能获得湖女之剑的可能，总的来说，做个好人，对话尽量选择慈悲友善的选项，对这个成就/奖杯来说是最好的。由于可以证明各种品德的方法并不惟一，下面就将部分方法列出。

荣誉

方法1： 在支线任务“骑士恋爱故事”中，在骑马比赛后遭到安赛斯王子的挑衅后应战，然后将其击败即可。

方法2： 在支线任务“国民英雄”中，协助艺术收藏家找回雕像的蛋蛋，并拒绝老头再爽一天的请求。

英勇

在支线任务“骑士恋爱故事”中，在比赛的射箭、骑马项目获胜后，在与吉劳米的剧情对话中选择“我想要比完比武大赛”，之后在团体赛以及最后的冠军挑战赛中获胜。

怜悯

方法1： 在主线任务“陶森特恶兽”中，在比武场中击倒怪兽沙尔玛后，在对话选项中选择“饶它一命”。

方法2： 在支线任务“丛林冒险”中，不杀死任务中的黑豹。

慷慨

在主线任务“血流成河”后，于陶森特主城鲍克兰闲逛触发送信小孩送信的剧情后，选择“给他5克朗小费”。

智慧

方法1： 在主线任务“愚人之笼”中，以为汤匙收集者解除诅咒的方式完成任务。

方法2： 在支线任务“昆特牌：鲍克兰大赛”中，获得四战全胜的战绩，建议在比赛前进行手动存档。

全能庄园改造王 35点/

取得条件 执行所有发展白鸦葡萄园的选择

获得方法 随着主线任务的推进，地图上的“白鸦葡萄园”会成为玩家的所有物，要对葡萄园进行升级，只需要与管家对话，然后简单地砸钱即可，将所有的升级选项全部升级就能解锁。

终极收集狂 50点/

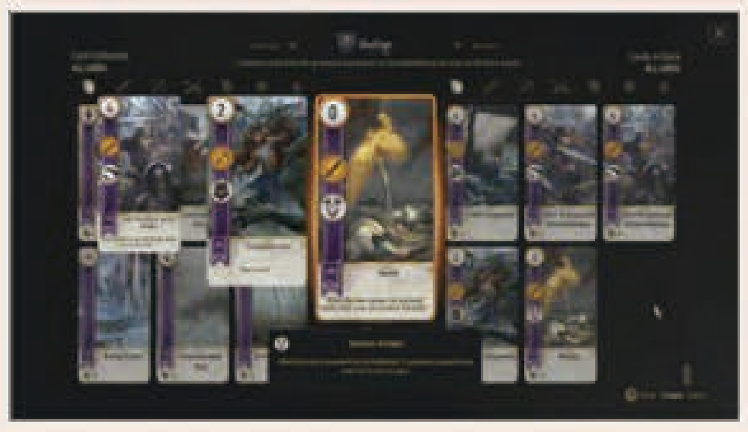
取得条件 找到所有狩魔猎人学派的所有师匠级套装

获得方法 在陶森特主城鲍克兰的南侧，有一位师匠级铁匠，在地图也能找到这位铁匠的图标。与这位铁匠对话后就能触发5个学派的师匠级套装收集任务，完成所有5个任务即可。

昆特成瘾 50点/

取得条件 收集所有史凯利杰的卡牌

获得方法 在初期主线任务“陶森特恶兽”到达石化鸡蛇酒店后，花上几分钟与酒店老板打一场昆特牌并获胜后，名为“昆特牌：史凯利杰”的支线任务会随之开启，这一次的卡牌收集不需要玩家自行寻找，只要跟随任务指示走，先从给予支线任务“昆特牌：鲍克兰大赛”的NPC手上获得基本牌组，再先后挑战19名NPC并获胜即可。



化解愤怒的葡萄 35点/

取得条件 帮助平息葡萄园间的事端，获得以你命名的殊荣葡萄酒

获得方法 这是一个非常容易错过的成就/奖杯，在初期主线任务“陶森特恶兽”到达石化鸡蛇酒店后，在一旁的告示板上可以接到“葡萄酒大战：贝尔迦德”这个支线任务。来到目标地点后，黎恩与马蒂达两位葡萄庄园所有人会为贝尔迦德庄园的所有权发生争吵，随后任务会转变为“葡萄酒大战：科罗纳塔”以及“葡萄酒大战：佛蒙提诺”两个。

接下来的这个步骤中切记不要完成“葡萄酒大战：佛蒙提诺”或“葡萄酒大战：科罗纳塔”的其中一个。先进行“葡萄酒大战：佛蒙提诺”，开始后直奔如图1所示的标记地点，杀死所有孢子植物后，在场景中央的一具尸体身上可以找到任务物品“笨重的青铜钥匙”以及“外观漂亮的信”，阅读

信件获得信息后，这个任务就先暂时告一段落。切换“葡萄酒大战：科罗纳塔”作为任务目标，直接来到如图2所示的标记地点，同样地杀死所有孢子植物后，在场景内的一具尸体身上找到任务物品“写在漂亮纸张的命令”并阅读。

完成以上步骤后，新的支线任务“葡萄酒大战：密谋”会出现，接下来只要跟随目标指示完成任务，并在接下来的“葡萄酒大战：联盟”以及“葡萄酒大战：贝尔迦德”中为二人清理葡萄园的障碍后，最终就会进入二人联手合作的团圆结局。最后在原地冥想3天后再去找利恩与马蒂达，他们会为玩家送上一瓶由玩家命名的葡萄酒，接过葡萄酒后成就/奖杯也会随之解锁。

图1

图2

人要衣装 50点/

取得条件 穿戴某一学派的所有装备，解锁加乘效果

获得方法 在成就/奖杯“终极收集狂”中收集到师匠级的套装后，只要打造出任意学派的所有6件装备并穿上即可。单纯从成就/奖杯角度出发的话，建议打造狼学派的装备，因为狼学派是惟一不需要前置装备，只需要材料就能打造的套装，而材料基本都能在师匠级铁匠身上买到，因此只要资金充足就基本没有问题。

突变世代杀人武器 50点/

取得条件 让自己身上出现新的突变

获得方法 在主线任务“血流成河”后，于陶森特主城鲍克兰闲逛触发送信小孩送信的剧情后，会触发支线任务“面对改变”，完成支线任务后，在新增的突变系统中投入点数以及突变诱发物解锁一个突变能力即可解锁。

莎哟娜拉 50点/

取得条件 用十字弓弩箭杀死被冻结的敌人

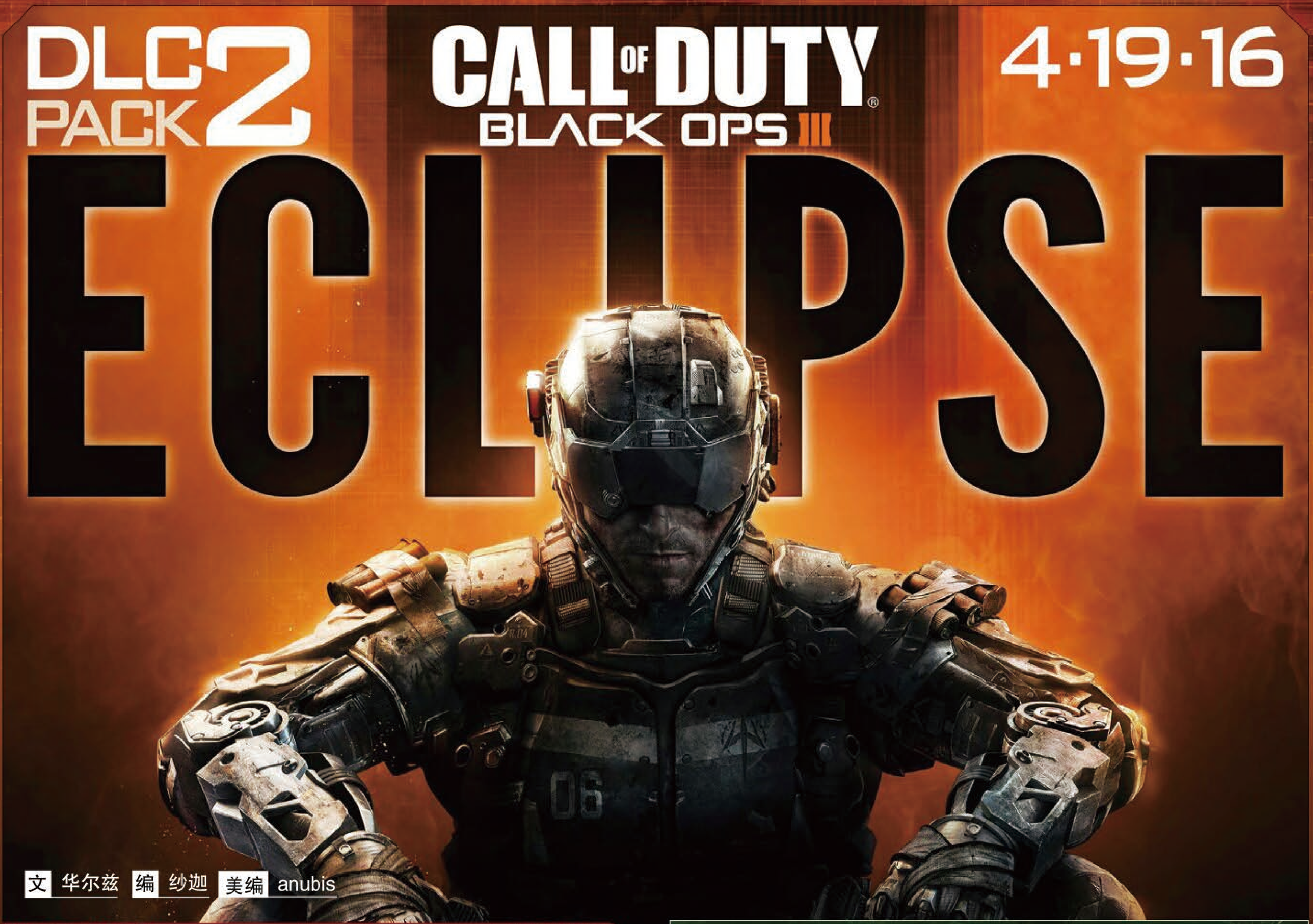
获得方法 要解锁这个成就/奖杯，首先要学会炸弹“北风”或是“强化北风”的制作方法，如果尚未学会可以在威伦地图中的“草药医生的小屋”传送点处的草药商购买。建议的解锁地点为威伦地图中的传送点“恶魔坑”，在恶魔坑中敌人的等级比较低，先用十字弓弩削减这些敌人的体力，在体力削减得差不多后向其投掷北风炸弹，他们会被冻结，这时长按RB/R1键对准他们的头部射击，成功爆头的话敌人的躯体会碎掉并解锁成就/奖杯，但由于弓弩的射击判定比较奇怪，可能要多做几次尝试。

眼中钉 50点/

取得条件 发射十字弓弩箭击中巨人果亚特的眼睛

获得方法 十分简单的一个成就/奖杯，在游戏中初次到达陶森特公国时，玩家需要从名为果亚特的巨人手上救下一名骑士，长按RB/R1键对准巨人头部的缝隙射击，成功的话能够将巨人一箭爆头秒杀并解锁成就/奖杯。

特别策划 独占强作 跨界特攻 成就奖杯堂 DLC补完计划 软硬兼施



文 华尔兹 编 纱迦 美编 anubis

COD 黑色行动Ⅲ	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty: Black Ops Ⅲ	中文版
	2015年11月6日 / 本地1~2人，在线1~18人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

《COD 黑色行动Ⅲ》最新丧尸DLC：绝望之岛（Zetsubou No Shima）已经推出一段时间，地图中的植物元素吸引了不少眼球，因此这张地图也被不少玩家戏称为“植物大战丧尸”。可能是上一张图 Der Eisendrache 的 BOSS 战难度太高，这张地图在整体难度上有意做出了调整，最后的 BOSS 几乎无难度可言。不过整张地图没有特别强力的武器，初期单打依然颇具挑战性。地图整体分为上下两个部分，其实结构不是特别复杂，不过隐藏要素颇多，下面就来为大家一一介绍一下。

地图要素

115元素与植物

地图中玩家可以在四个地方找到水桶，水桶会分布在地图的初始区域、研究所 A 区域、研究所 B 区域以及地堡区域。

水桶的作用是可以获得带 115 元素的水，这些水有两个用途，一是打开暂时电源，最重要的则是灌溉植物，种出对玩家有利的要素，地图中一共有 4 种 115 元素水。以下是水的分布点：

水种	地点
蓝色	在A研究所的后面区域，双倍输出饮料以及大蜘蛛网附近。
绿色	研究所B区域深处，地堡的冲水通道出口，需要额外开一个门后才能到达。
紫色	地堡内部深处右边的门，开启门后在下层的紫色区域找到。
彩虹	彩蛋相关的特殊水，需要在地堡研究所的滑水道的过程中拿到。必获得的方法详见后文彩蛋部分。

■种植法则

玩家在地图中杀丧尸就有可能随机获得种子，种子最多可以携带三个。之后将种子种在特定的点上，这样就有可能种出各种各样的内容。

玩家浇特定的水，便有可能将种子变成自己想要的东西，浇水次数越多，出现想要的奖励几率越高。一个种子到成熟阶段最多分三个回合浇水三次，每个回合只能浇水一次。

如果玩家种下种子放任不管或者少浇水、忘记浇水，种子就可能会在下回合变成低等级奖励、废植物或者产出丧尸，当然也有可能出现玩家要的东西，不过浇水越多，出现的几率越高。玩家每浇水一次，出现的几率增加三分之一。

混合水出果实的几率很低，用 KT-4 升级植物则可以必出，详见后文。

彩虹水则是会随机浇灌任何一种类型的水，以下是根据浇水颜色产出植物的指南。

■灌溉指南

植物种类	浇水类型	作用
垃圾植物	不浇水	产出低等级奖励、废植物或者产出丧尸
奖励植物	蓝水	产出中级奖励道具
锁丧尸植物	绿水	困住丧尸或者蜘蛛5分钟
丧尸杀手	紫水	攻击附近的丧尸并将它们杀死
果实奖励	三种水混合，或者用彩虹水	50%几率产出饮料插槽果实，并有50%几率喝掉后吐出

■奖励植物获得内容

等级	奖励	等级	奖励	等级	奖励
低	丧尸	中	随机双倍、爆头、子弹全满等奖励	高	AA Bullet (彩蛋道具)
低	手雷	中	Razorback	高	随机双倍、爆头、子弹全满等奖励
低	MR6	中	HG–40	高	随机饮料
低	Sheiva	中	MX–Garand	高	猴子炸弹
低	Locus	中	Man–O–War	高	Marshall 16
低	XM–53	中	Gorgon	高	镭射枪
低	500分 (单人)	中	Haymaker 12	高	大刀
–	–	中	205 Brecci	高	额外的饮料插槽
–	–	中	500 分 (全体)	–	–

■植物升级

当玩家拿到 KT–4 之后，在每次浇水后用 KT–4 喷一下，就能使植物升级，升级后可以拿到更好的内容。具体如下：

植物种类	浇水类型	升级后作用
奖励	蓝水	产出中等级奖励
锁丧尸植物	绿水	困住丧尸或者蜘蛛一个小时
丧尸杀手	紫水	攻击范围更多，攻击力更强
果实	三种水混合	80%几率出饮料插槽
任意植物	彩虹水	随机出现各种升级后的植物
铭刻植物	每回合用KT–4浇水随机出	类似坟墓，按下后玩家做存档，死后可以从里面复活，存档的饮料、装备全部保留

注：铭刻植物在任何植物成长中用KT–4施肥都有可能小几率出现。使用升级后的KT–4对着种子每回合施肥但不浇水的情况下有很高几率种出。长成后记得按一下将自己进行克隆，死透以后就能从里面保留饮料装备复活，非常厉害。

饮料

地图中有 5 种饮料的地点随机，其中厚血、快跑和快速救人会分配在随机三个点，玩家前往其中两处区域后会有飞机空投下来。而双倍射速和快速换弹则出现在 B 研究所深处和研究所 A 蓝水附近。使用雷电盾牌攻击饮料机还能半价购买。其中蜘蛛饮料在将 BOSS 蜘蛛击败后可以获得，不要钱随便喝。

饮料机	花费	位置
厚血	2500	前往研究所A区域的门口、骷髅所在区域外门口、地堡区域门口随机出现
快跑	2000	前往研究所A区域的门口、骷髅所在区域外门口、地堡区域门口随机出现
快速救人	1500	前往研究所A区域的门口、骷髅所在区域外门口、地堡区域门口随机出现
快速换弹	3000	位于研究所B的深部区域楼上或者位于研究所A蓝水区域附近
双倍射速	2000	位于研究所A蓝水区域附近或者位于研究所B的深部区域楼上
三枪	3000	位于地堡研究所下方，开启一扇门后找到
蜘蛛手雷	免费	将蜘蛛BOSS击败后，在后面的洞穴中喝到

电源相关

地图中的电源分为暂时和永久两种，初期玩家只能打开暂时的电源。方法为用桶接满 115 元素的水，将其灌进研究所机关处。地图中共有 A、B 两个研究所可以暂时开启电源。注意水桶中的水要满。这样灌完后短时间内即可打开该区域的电一段时间。

如果想永久开电，那么就需要先将 A/B 两个研究所同时开电，然后前往地堡大门口。将门打开后，消费 1500 分开启升级装置左边的大门，前往里面的水下区域将通水处的蜘蛛网破坏掉，再将出现的丧尸全灭即可拉下电闸永久打开电源。注意水下战玩家氧气有限，记得时刻上去换口气。这里有个开电闸简单的办法，如果玩家抽到了“慌不择路”泡泡糖，将堵着的蜘蛛网撕破后，使用慌不择路就可以免去水下的战斗开电闸了。

道具组装

这张地图一共有三种组装物品，火箭盾牌、KT–4、防毒面具。玩家找到指定道具的三个部件后即可在工作台组装。过程中可以随时查看道具获得的情况。Zetsubou No Shima 一共三个工作台，其中 KT–4 的合成地点是固定的，位于地堡深部中间的门里。其他三个工作台分别位于：

区域	地点
研究所A区	研究所内
研究所B区	研究所内
地堡	地堡中紫水所在的地点

■丧尸盾牌

盾牌可以帮助玩家抵挡身后的丧尸，并且可以举在身前攻击丧尸。在盾牌损坏后重新去拿就好了。这张图的盾牌可以加闪电效果，所有玩家必须完成全部挑战后在骷髅区域举着盾牌等待打雷，雷击后的盾牌攻击可以开启特定的机关，对着饮料机和泡泡糖机使用可以半价购买饮料和泡泡糖。盾牌部件的位置如下：

第一个部件位于 A 研究所区域，在研究所下方，放下笼子的区域，部件挂在这边的柱子或者墙上。

第二个部件位于 B 研究所前区域，在大树上或者在石头堆里。

第三个部件在地堡里面，在地堡浅部一进门右边的大炮区域。

特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

■防毒面具

防毒面具可以让玩家抵御孢子破掉后产生的毒气。此外还可以延长玩家在水下存活的时间，在打最终BOSS前，这个面具必须装备。

第一个部件在B区域的深部区域，随机在三个地点出现，分别位于：下水道进出口附近；ICR-1武器附近；快手饮料机楼上挂在扶手处。

第二个部件在飞机区域，随机位于破飞机的门口；飞机与陷阱之间；抽奖箱附近。

第三个部件位于码头附近；位于献祭的碑文附近、滑索附近、地上。

■KT-4奇迹武器

KT-4属于陷阱武器，只要接触到的丧尸都会缓缓自爆必杀，蓄力后范围不错，最好用的办法是将KT4喷在地上，等丧尸踩上后爆炸。KT-4另外一大优势就是升级玩家种下的植物，为其施肥成为更强的东西，非常实用。KT-4在被合成出来后，其他玩家也可以从抽奖箱中随机抽到。

KT-4只能在位于地堡深部中间门里的研究所区域内的桌子上合成。具体道具获得方法如下：

部件1：前往研究所A，在控制台降下笼子。之后引一直蜘蛛关进笼子里，再按下控制台将笼子升起。这样就能用针管提取元素，拿到部件1。

部件2：在研究所B区域附近杀丧尸，会看到一个发光的丧尸，将其杀死后捡到这个部件。

部件3：在地堡研究所区域，打开下面一侧的门，这里有三枪饮料。这里的水路一直游到最深区域，这里就能拿到最后的部件。注意这里的水下区域可以击破孢子获得空气。

■升级装置

这张图的升级装置启动需要三个部件，将三个部件分别安装在地堡区域的三个点即可降下水槽，从而升级武器。

三个部件分别位于：

部件1：在地堡内，破坏掉挡住通风口处的网，将所有丧尸杀死后在通风处的地上找到。

部件2：在地堡内，紫水区域有很多被蜘蛛缠绕的躯体，用刀攻击就有可能出现丧尸，部件在其中一个躯体内。

部件3：地堡研究所下方，三枪饮料机旁边的水区域，游到一半的地方左边区域可以找到。

骷髅奇迹武器

从初生点右边的道路可以开启骷髅和挑战的所在处。中央的四个骷髅分别对应游戏中四个献祭点，具体位置可以根据骷髅下方的图案来判断。

将骷髅放置在献祭点便能开始献祭，期间会有发绿光的丧尸攻击骷髅，如果放任不管丧尸会将骷髅破坏导致献祭失败，反之一段时间后如果保护好骷髅，献祭会自动完成，出现的敌人会一起自动消灭掉。绿气丧尸只会攻击骷髅，不以玩家为目标，不过除了第一个点外都会有蜘蛛或者变异丧尸来干扰，它们会主动攻击玩家，所以献祭过程并非那么容易，好在有变异丧尸的情况下不激怒它们就可以免去不必要的战斗。

全部四个点献祭完成后，将献祭好的骷髅放回原本的骷髅处（献祭成功后骷髅会从原本的红色变成带蓝光），全部骷髅变蓝后挡在一侧的树便会移开，下去后调查中间祭坛的骷髅就会开始战斗。此时场地中四周的远古KEEPER会出现攻击玩家，必须将它们杀死才能充能，在这里杀够一定数量的KEEPER后即可拿到骷髅奇迹武器。KEEPER的血量厚度会随着回合数增加，所以越早完成越简单。

骷髅奇迹武器类似上一张图的DG-4，在拿出后按住RT/R2可以秒杀敌人，按住LT/L2则可以停止敌人的行动。在使用完后需要杀丧尸补充能量。

全挑战指南

全挑战关系到彩蛋内容，要想打雷激活盾牌，就要完成骷髅区域柱子上的挑战内容。骷髅区域这里的四面柱子分别对应四名玩家需要完成的挑战，其中黄色的为指定玩家的挑战内容，上面分别有三个图案，每个图案对应一种等级的挑战内容。每个玩家需要完成三个阶层的挑战才能造成雷击效果。每完成一个阶段挑战都可以获得奖励，第一阶段为子弹全满，第二阶段为随机获得一把强力武器（3选1），第三阶段为额外饮料插槽。三个阶段的挑战没有要求顺序，但是多人游戏下必须所有人完成所有挑战才能激活雷电。挑战一共16种，具体解法如下。

一级挑战

挑战要求：对种子浇水五次。
完成方法：只要总共浇水5次即可

挑战要求：对着同一种子浇水三次。

挑战要求：射击5个孢子。

挑战要求：在水中射击一个孢子获得氧气。
完成方法：地下区域水中的孢子可以帮助玩家获得氧气，凑近后射击获得氧气即可。

挑战要求：使用爆炸武器毁掉5个蜘蛛网。
完成方法：爆炸武器包括手雷、火箭炮、镭射枪均可。玩家可以等到蜘蛛波的时候故意不杀蜘蛛，有5个蜘蛛网后即可完成挑战。

二级挑战

挑战要求：在变异丧尸发怒前将其杀死。
完成方法：变异丧尸在玩家攻击或者接触后会变红发怒攻击玩家。玩家需要在其发怒变红前将其击杀，也就是说杀变异丧尸的速度一定要快。推荐玩家获得骷髅奇迹武器以后，看到变异丧尸按住RT/R2可以将其秒杀。

挑战要求：杀死15个被植物吸引的丧尸。
完成方法：地图中，用紫色的水（位于地下区域）可以种出吸引丧尸的特殊花朵（具体见植物部分）。这种花长成后路过的丧尸会往花那里靠，利用这点杀死15个丧尸即可完成挑战。注意，丧尸不一定全冲着花去，被花杀死的丧尸也不算，建议选择

一个开阔的地点战斗。

挑战要求：在水中杀死 20 个丧尸
完成方法：这个在开电闸的水下战斗中即可完成，并不难。后期可以在初生地后面的地点杀丧尸，相对安全很多。注意一定要敌我双方都处于水下才算。

挑战要求：从植物中获得一个奖励道具
完成方法：奖励道具是指双倍分数、子弹全满、一击必杀这些。根据上文植物部分，玩家种植物的时候浇三次蓝色水那么就有可能出现武器获得奖励道具，多种几个获得奖励道具的几率也就越高。注意奖励中包括 500 元加钱，其中有蓝色黄色两种，蓝色是单人加 500，绿色是全体加，要完成挑战就需要绿色的种类。

挑战要求：使用风扇陷阱杀死 20 个丧尸
完成方法：地图中有两种陷阱，一种是位于森林左边的飞机螺旋桨，一种则是位于地下大炮位置的风扇陷阱。这个挑战的要求是利用风扇杀 20 个丧尸，建议玩家将丧尸引到风扇处后，自己进入大炮区域避免误伤。

挑战要求：用爆头的方式杀死 10 只被孢子感染的丧尸。
完成方法：这个只要把丧尸引到孢子附近，击破孢子让丧尸染上，然后爆头杀十只即可，丧尸不用突变，完成起来相对简单。

三级挑战

挑战要求：杀死三个正在突变的丧尸
完成方法：这个挑战比较麻烦，丧尸在接触到孢子后有可能进行突变，也有可能玩家在路过某区域的时候遇到从地下突然出现的突变丧尸。丧尸突变有大概 2 秒左右的过程，挑战的要求玩家必须在丧尸突变完成前将其击破。这里提供几个简单的办法：首先玩家在将两个区域充电后，第一次打开地下大门的时候，有很高的几率里面的丧尸正在变异。抓紧这个时间将其杀死。另外一种方法则是不要击破地图中的孢子，慢慢让它们长大，这些孢子会随着回合数变得越来越大。在最大的时候，如果丧尸接触孢子就有很高几率让其突变。玩家可以留最后的丧尸，带着它们满地图孢子跑，逐个路过孢子附近击破孢子让它们感染，这样就有几率让它们突变，记得第一时间击杀即可。

挑战要求：使用孢子杀死 8 只蜘蛛
完成方法：这大概是最简单的三级挑战。玩家先留下足够多的孢子，等到蜘蛛波的时候，将蜘蛛引到孢子附近，击破孢子可以秒杀蜘蛛。当然蜘蛛的走位比较诡异，群居攻击力不低，记得多跑，有时候会费点功夫，有了防毒面具就没难度了。

挑战要求：击破突变丧尸身上的弱点五次
完成方法：突变丧尸身上的孢子就是其弱点，击破后会大幅削减它们的体力。击破 5 次弱点最少 2 只突变丧尸就够了。注意简体中文版中将此挑战写成爆头五次，其实是不对的。

挑战要求：从植物中获得一个果实
完成方法：果实就是能产出额外饮料的植物。要长出这种植物玩家就要对同一植物浇三种不同颜色的水。顺序没有要求。这样玩家就有 50% 的机会出现随机饮料。这个几率只有 50%，玩家在喝下饮料后还有 50% 的几率会吐掉饮料。如果玩家已经有 KT-4 那么施肥后可以增加果实出现的几率。

挑战要求：使用螺旋桨陷阱杀 30 只丧尸
完成方法：螺旋桨陷阱位于岛屿左边的献祭地点。1000 发动一次，飞机陷阱启动后会绞死路过的丧尸。用陷阱杀死 30 只丧尸即可。

地图解析

地堡外部

■初生地

初生地会有第一个水桶。前行不久正中央有泡泡糖机器，机器上的蜘蛛网用爆炸武器或者按键破坏掉。此外这里有第一个献祭骷髅的点。从这里左右两路分别对应 A 和 B 区域的研究所。

■飞机区域

从初生地走左边，这里继续打开左边的门可以来到坠落飞机区域。这里主要有第二个献祭点，同时有飞机陷阱，可以启动绞死大量丧尸。在飞机残骸处可以找到防毒面具的部件，后面是抽枪点。

■研究所A

从初生点出来直上开铁门前，门口会空投下三种饮料机的一种。打开铁闸门就是研究所 A 区域，这里是环形结构，在池子区域可以打满蓝水，是玩家最早可以拿到的 115 元素水。蓝水旁边就是双倍输出（快手）饮料所在处，同样需要将蜘蛛网破坏掉。在研究所下方墙上有盾牌部件。从入口另外一侧可以走地道打开通往地堡和 B 区域的门。

上楼开门打开研究所 A，这里需要先打满水将水灌入研究所内的装置即可暂时开启这片区域的电源，通电后按下这里的笼子可以通过抓蜘蛛拿到一个奇迹武器部件，一侧桌子可以组装部件。在研究所 A 另外一侧可以乘坐滑索（须要先打开总闸）直通地堡的码头区域。

■骷髅区域

从初生地右边走开门后，这里在右边骷髅区域门口会空投下三种饮料的一种。再次打开右边的荆棘后就是骷髅区域。

这里四根柱子分别对应四名玩家的挑战内容。具体详见上文挑战部分。中间的骷髅拿到后可以前往四个点进行献祭，全部完成后打开挡着的树进入地下区域拿到骷髅奇迹武器。这里还有抽奖箱。从另外一侧开门也能去 B 区域，这里的荆棘和另外一边是通着的。

■研究所B初步区域

研究所 B 初步区域有很大的场景，是这张图比较适合绕丧尸的点。在树上可以找到盾牌部件。从研究所 B 初部区域可以选择前往深部区域或者地堡处。上楼后研究所 B 和研究所 A 结构类似，有另外一个组装台。这里一样有一个笼子可以启动，只不过目前玩家无法实际运用，需要完成全部挑战才能使用到，详见后文彩蛋部分。

■研究所B深度区域

初期可以暂时不打开这里。研究所 B 深度区域主要是绿色 115 水的所在地。这里楼上有快手、双倍输出饮料，阶梯附近可以找到防毒面具的部件。

地堡内部

初期将两个区域的暂时电闸启动后即可打开地堡大门。地堡开门后有饮料，还有一个泡泡糖机。

地堡内部有两个阶段，初期右边只有一个门，对应大炮房间，在左边则是隐藏着的电梯区域，详见彩蛋内容。深入则是升级装置所在的左中右三扇门，目前升级装置被水封死，玩家需要找到三个部件来打来这里的升级装置。升级装置这里分别有三扇大门等着玩家，每扇都需要 1500 分，左边是电闸房，中间是地堡研究所，右边则是紫水区域，玩家需要根据需要打开先前往的点。

■大炮区域

一进入地堡右边的门就是大炮区域，门口有个风扇陷阱可以吸掉大量丧尸。这里的炮和彩蛋内容有关。这里可以找到最后的盾牌部件。这里还有个隐藏的区域可以漂流到研究所 A 区域，算是个捷径。

■电闸房

电闸房需要先完成一个小任务，将堵着的通水口打开后杀死所有水下丧尸后即可打开电闸。在这里一侧的小门可以去码头。

■码头

电闸房一侧的房间在花费 1500 分后可以来到码头，此外用研究所 A 的滑索也可以来到码头。这里有献祭点，还有一个防毒面具的部件。

■地堡研究所

地堡研究所下去后最明显的就是 KT-4 的组装点。在这里有献祭台。打开下面 1500 分的门后能到达研究所水下区域。研究所地下还有滑水，终点直通研究所 B 深处，过程中可以拿到彩虹水。

■研究所水下区域

这里有三枪饮料，同时水部区域通道很长，玩家直通到最深部有两次上去呼吸的机会，还有孢子可以补充氧气。中间区域可以拿到升级装置的区域，最深部区域从下去到回来需要较长时间，玩家动作一定要快。最深部区域有 KT-4 最后的部件。而最深部用骷髅奇迹武器可以打开隐藏着的种植点，与彩蛋相关。

■紫水区

紫水区充满了被蜘蛛网包住的丧尸，用刀刮开后会有丧尸出现，其中一个网内有升级装置的部件。紫水区还有一个工作台可以组装部件。

彩蛋步骤

总体来说，这个彩蛋的难度并不算高，，比较麻烦的只有挑战内容，越早完成挑战即可越早解开彩蛋。挑战顺利的话 13 轮内可以完成。在玩家开始游戏前，记得先每个人将泡泡糖中的“慌不择路”装上，这个是解开彩蛋的必要装备。

■第一步

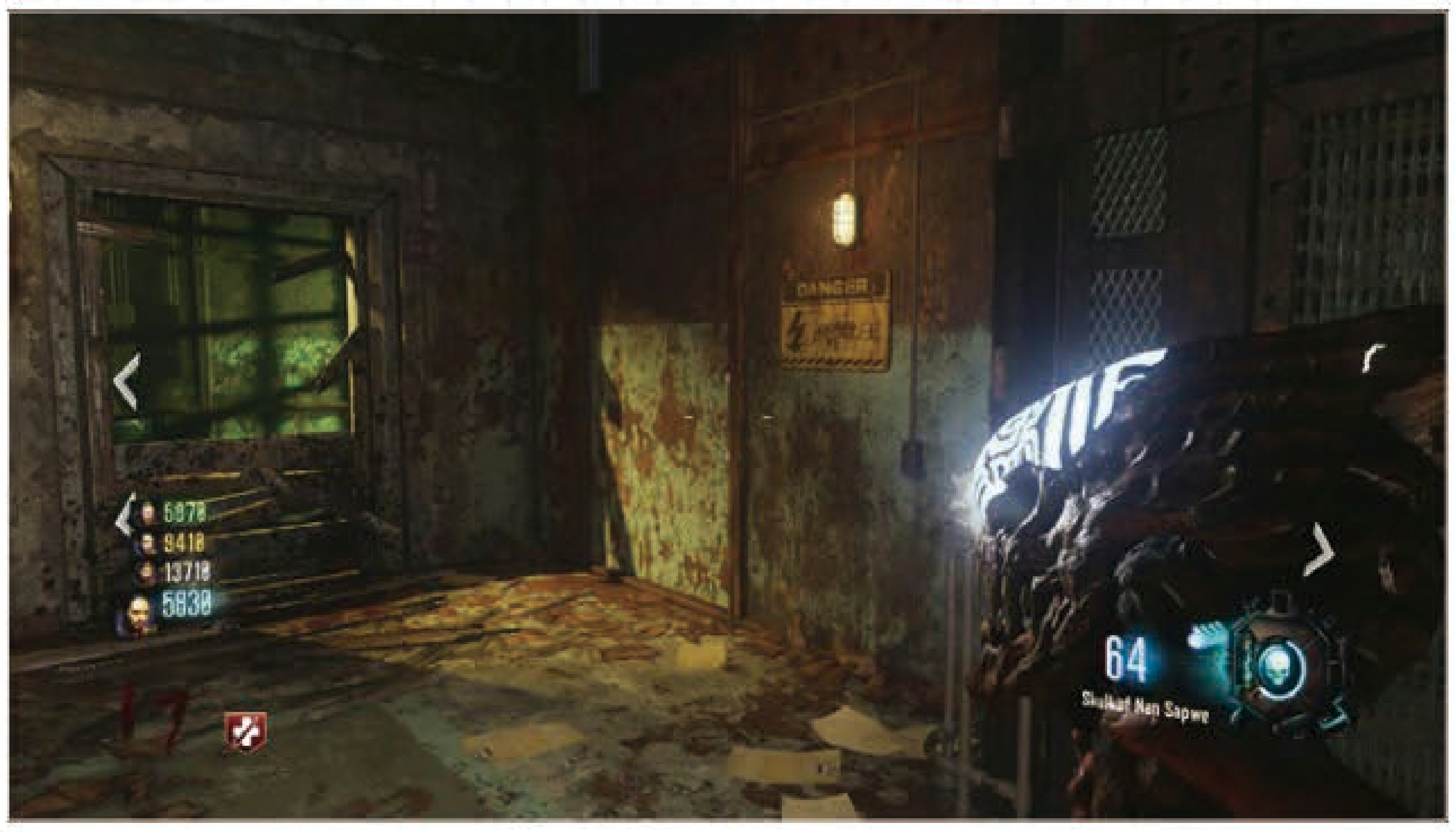
解开彩蛋玩家需要将以下内容准备好：

- 火箭盾牌
- KT-4
- 骷髅奇迹武器
- 防毒面具
- 完成全部挑战

这些获得方法可以具体见上文的内容，这几项内容要求全部完成，但只要有骷髅武器就可以先开始后面的步骤了。要打最终 BOSS 需要两件事，一是使用电梯，二是升级 KT-4。

■第二步

拿着骷髅奇迹武器，前往紫水区域那里有个工作台，拿出奇迹武器按住 LT/L2 键即可将破碎的纸张复原。之后前往地堡大炮房间对面的点，如果完成上一步这里的门可以用骷髅奇迹武器按 LT/L2 将隐藏的电梯门打开。这两个动作可以在一次骷髅使用中完成，电梯需要三个齿轮部件才能使用，此外玩家还需要给 KT-4 升级。



■第三步

接下来玩家需要与中 BOSS 蜘蛛战斗，拿到 KT-4 升级的部件。双倍输出饮料后面的蜘蛛网可以用 KT-4 溶解掉，这里就是蜘蛛 BOSS 的所在处。

蜘蛛 BOSS 的弱点在口部，玩家集中攻击嘴即可造成伤害。BOSS 攻击方式很单一，只有吐毒液和腿砸地两种。其中砸地攻击力很高，但很少砸同一个点，威胁不大，注意不要一直留在毒液附近就行。一段时间后 BOSS 就会召唤小蜘蛛，其中一只身上会有子弹补充。小蜘蛛用喷子或者 KT-4 都可以速杀。按照以上方法持续反复几个回合就能打败大蜘蛛。蜘蛛 BOSS 不难打，但是难在体力多，需要大量输出才能打死。

灭了 BOSS 后对着 BOSS 尸体的牙调查就能拿到第一个升级 KT-4 的部件。在身后的水池里还可以找到免费的蜘蛛饮料。

■第四步

升级 KT-4 的第二个部件相对比较复杂，玩家必须潜入三枪饮料水通道的最深处，用骷髅奇迹武器对着最深处按 LT/L2，这样可以打开隐藏的种植区域，在进行这步前必须按照第二步的要求先把紫水区域的图纸先召唤出来。打开通道后，这里种下种子后必须浇特殊的彩虹水，彩虹水需要玩家从研究所下方滑水，在滑水过程中按键才能拿到，这里有个必能拿到彩虹水的办法。滑水过程中会有绿、蓝两种颜色的场景，过程中大概要依次经过 3 次绿色、3 次蓝色区域。当玩家滑水通过第二个蓝色区域的时候按下 X/ □键即可，这样可以百分百获得彩虹水。

拿到彩虹水给隐藏区域的种子浇水，三个回合即可长成最终的植物。也就是 KT-4 升级的必要部件。

■第五步

要完成这步首先需要完成所有挑战，这样就会有落雷效果，玩家顶着盾牌可以让雷击落在盾牌上形成电击盾牌。拿着带电后的盾前往研究所 B，在这里有个和之前抓蜘蛛类似的笼子。玩家要用电击盾牌 RT/R2 键敲一下机关，这样玩家在进去后便可深入到隐藏区域，在骷髅身上拿到 KT-4 升级最后的部件。注意这里单人只要用电盾敲一下再进去即可，多人则需要另外一个玩家帮忙按机关。

以上全部升级部件拿到后去地堡研究所另一个桌子上完成最后的升级。

■第六步

接下来需要拿到所有齿轮。第一个齿轮需要玩家将蜘蛛 BOSS 干掉后，在蜘蛛饮料场景使用“慌不择路”泡泡糖，这样就有很高几率被传送到一个隐藏区域，这里有龙蛋和图纸，齿轮就在地上。注意在使用泡泡糖前，首先需要完成第二步用骷髅召唤图纸的步骤。

■第七步

第二个齿轮需要玩家先拿到 KT-4，随便在一个种植区域种下种子，然后去打满蓝水，玩家每次在浇水前后都在种子上打一发 KT-4 施肥，这样三回合后就会长出炮弹。

这个炮弹是要先上膛到地堡大炮上的，在对着炮台上膛时会有清脆的响声，之后对着大炮后面按键即可开炮。玩家需要在这里等飞机经过，当飞机位置靠近大炮瞄准处后开炮即可击碎飞机。

而齿轮配件会随机散落在地图的三个点其中一处，这三个点分别在：地堡门口；B 区域的深部区域靠近水的地方；A 区域靠边栅栏，一个海报的下面。齿轮比较小，找起来比较费劲，不过位置就这三个，应该不难找到。

■第八步

最后的齿轮同样需要完成全部挑战，之后使用盾牌接触雷电，做成闪电盾牌后前往研究所 A 的滑索处。玩家需要用滑索到达位于码头与这里中间的隐藏区域，如果单人游戏的情况下，玩家用电盾撞滑索机关之后使用滑索，在滑的过程中落下即可到达隐藏区域，在这里可以拿到最后的齿轮。如果是多人游戏的情况下则需要 A 玩家滑索，B 玩家用电盾牌，在 A 玩家滑到隐藏区域的时候，B 玩家用电盾 RT/R2 攻击按钮，即可让 A 玩家落下到有齿轮的区域，多人配合这里注意让另一个玩家滑到点时提醒一下，否则太早会导致落下去死亡，太晚则会直接滑过齿轮所在的点。

■第九步

全部完成后进入地堡门口的隐藏电梯区域，将所有齿轮装好即可坐电梯下去。这里有几个植物挡路，玩家需要用升级后的 KT4 将这些阻挡物消灭。这样就会进入最后的 BOSS 战。

■最终BOSS

这个 BOSS 比之前两张图都简单不少，下电梯前建议把该喝的饮料、升级等都做足了。记得一定带上防毒面具。

战斗开始后会有普通丧尸、蜘蛛、还有变异后的丧尸三种敌人。其中 BOSS 只会使用触手击地这一种方式攻击玩家。而大部分威胁来自场上的变异丧尸。这里场地不大，建议玩家多绕来躲避，实在不行再将变异丧尸杀掉，情况不妙就开骷髅来秒掉变异丧尸。

战斗中玩家最主要的就是等 BOSS 触手处发出黄色的光，这样便是弱点暴露的时候，此时使用 KT–4 即可消灭打掉，玩家必须时刻盯准 BOSS 暴露弱点的时刻进行攻击。如此反复数回合后就可以看到最后的结局动画了。

彩蛋推荐打法

彩蛋难度不高，讲究方法的话可以把波数压缩在 10 轮左右。具体方法如下。

上来建议玩家就开右边的门去看挑战，如果挑战内容不是特别麻烦（挑战基本都不难，只是有些会相对麻烦耗时间）就选择重开，刷出相对简单的挑战为止。

接着就以献祭骷髅为主，第一回合可以献祭初生地和飞机的点，之后优先开启地堡研究所的门，最后开启码头的献祭点。每次献祭完成会有分数提成，玩家尽量少买枪，可以优先打开献祭用的四个点。顺利的话 4 轮左右就能完成所有献祭拿到骷髅了。

这个过程中只要有蜘蛛波（KT–4 其中一个部件需要蜘蛛）就能拿到 KT–4 去灭大蜘蛛了。尽早拿到 KT–4 便可以尽早开始种植，这样可以减少无谓的波数。其中种炮弹和在隐藏区域种子需要在拿到 KT–4 后强制消耗三回合的时间，最少也能压缩三个回合。其他内容基本一次性就能完成，记得每回合每人抽一次泡泡糖，越早拿到“慌不择路”越好。

记住越早完成挑战，越能提前完成彩蛋内容。多人模式中如果有某名玩家的挑战实在完成不了，可以让该玩家直接拔线或关游戏退出，这样只要剩下人的挑战全部完成就可以了，天上开始打雷，之后的步骤可以继续。退出的玩家之后再加进来并坚持到最后的话，一样可以解除成就 / 奖杯。不过注意开始到最后的阵容必须是相同的，如果让 A 玩家拔线换 B 玩家进来蹭彩蛋，这样是不行的。

其他彩蛋

变身蜘蛛

要完成这个彩蛋，玩家需要骷髅武器以及雷电盾牌，也就是说需要完成全部挑战。

等待蜘蛛波的时候，使用骷髅武器按住 LT/L2 对着所有蜘蛛使用。等着其中一只发出红色的烟雾，这只就是玩家需要的蜘蛛，杀掉其他的吧。

引这只蜘蛛去 3 种水区域，蓝色、绿水和紫水区域。蜘蛛每次会在水附近停留，并有一个很明显的喝水动作。

将蜘蛛引到研究所 A 的笼子里，之后将笼子升起，用带电的盾牌攻击它，之后再将笼子降下。

等待两回合后会有一个特殊的蜘蛛波，这波蜘蛛全部是冒着红烟的，将全部杀掉。

去研究所 A 升起笼子，里面就是最终需要的变身武器。

这个武器可以把玩家变成蜘蛛，并且使用网攻击丧尸。蜘蛛行动快，很难被打到，在最终 BOSS 战使用会有不错的效果。

我方变异丧尸

要完成这个彩蛋，玩家需要升级后的 KT–4 以及骷髅奇迹武器。

对着紫水下面区域的蚕茧使

用骷髅的 LT/L2，之后在研究所门口左边的墙上再使用即可打开隐藏的区域。这里有藤条，玩家使用升级后的 KT-4 可以打开。里面有个特殊孢子，将丧尸引到孢子附近破坏孢子让丧尸感染便可生成我方变异丧尸，帮助玩家战斗。即便这个丧尸挂了也可以再次召唤出来。

成就 / 奖杯指南

疑问之种 75点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中，那个男人必须被拯救。

获得方法 彩蛋成就 / 奖杯，详见上文

血色血清 40点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中喝下寡妇美酒

获得方法 有 KT-4 后打开位于蓝水后面的蜘蛛网，杀掉蜘蛛以后在后面免费拿。

草药疗法 20点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中使用植物重生一次

获得方法 种下种子后每回合用 KT-4 施肥就有几率种出铭记植物克隆玩家，详见文中植物种植部分。种出铭记植物必须在 KT-4 的情况下才能进行。注意铭记植物出现几率比较低，建议多种几个。原本升级后的 KT-4 在不浇水的情况下每回合施肥可以必出铭记植物，更新后取消了，不过仍有较高的几率种出来。

终极献祭 20点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中获得骷髅奇迹武器

获得方法 献祭全部四个骷髅后，在取得骷髅处的隐藏点完成最后的献祭便可取得。

农药喷酒机 15点/

解锁条件 解锁条件：在 Zetsubou No Shima 中使用 KT-4 一枪杀死 10 个丧尸

获得方法 用升级后的 KT-4 在尸群密集的地方不难达成条件。最佳位置是解完彩蛋之后 BOSS 战点到电梯之间的那条通道，这里丧尸只能从正面冲进来（如果太靠前，后面仍有几率出现敌人），在此赚钱十分方便。如果发现不对也可以直接坐电梯走人。

铁肺 5点/

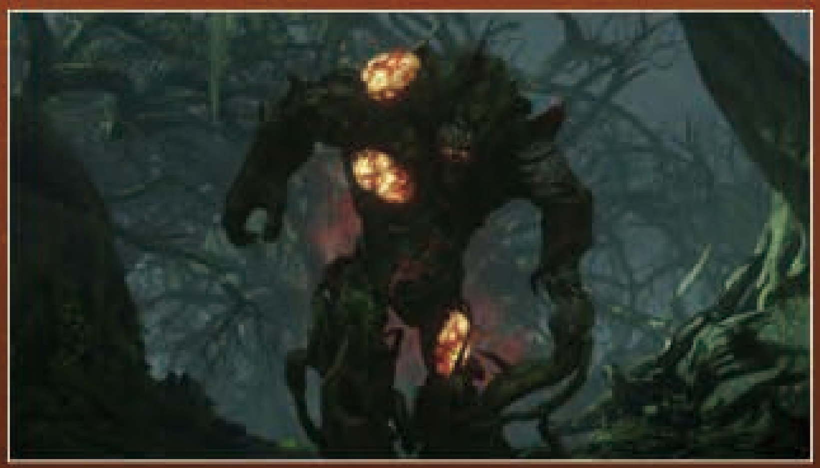
解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中在水下呆一分钟

获得方法 非常简单，在有厚血和防毒面具的情况下在水中的时间会更长，玩家需要找到有三个孢子的地方即可待一分钟。最佳地点就是三枪饮料旁的长水道，这里有三个补充氧气的孢子，开始、中间、尽头各一个，玩家故意等快窒息的时候打掉孢子补充氧气即可。

野兽胃中 5点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 被变异丧尸吞噬前生存

获得方法 玩家到底后如果场地上有变异后的丧尸，玩家就有可能被吞噬，此时如果其他玩家打死变异丧尸在玩家死透前将玩家复活就能解开这个成就 / 奖杯。



电闪雷鸣 5点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中用电击盾牌电一只丧尸

获得方法 需要先组合好盾牌，接着完成所有挑战后会有落雷效果，拿出盾牌让盾牌带电，用盾牌敲丧尸即可解锁。

挫败之网 5点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中用所有办法拆掉蜘蛛网

获得方法 这个应该是最麻烦的成就 / 奖杯。拆网一共有 7 种办法，普通刀、大刀、普通手雷、寡妇手雷、火箭炮、镭射枪，KT-4。其中镭射枪只能从抽奖箱得到，运气程度很大，火箭炮除了从抽奖箱拿外，还可以种植种子不浇水，这样就有几率获得。大刀在地堡门口能用 3000 分买到，寡妇手雷需要击倒大蜘蛛。这个成就/奖杯必须在一场游戏里完成，只要钱够，完成的难度并不高，建议玩家解开彩蛋后在 BOSS 战的通道刷钱，钱够后等到蜘蛛波就上去开始抽枪，抽到镭射枪和火箭炮即可。

吃撑 5点/

解锁条件 在 Zetsubou No Shima 中将饮料吐出来

获得方法 这个需要玩家混合三种颜色的水种出果实，过程中不要 KT-4 施肥，不过种出果实的几率只有一半，而且吐出来的几率也只有一半。

Fallout 4

距离《辐射4》上市已经超过半年后，本作的DLC公布也算得上是在大家的意料之中，不过经历过一次季票升价的本作在附加内容上对不对得起玩家的期待，又会不会被冠上骗钱的恶名，起码在第一款DLC推出的时候还是未知数。但相信经历过前三个DLC的洗礼，并且在E3的Bethesda发布会上看到了后三个DLC的消息之后，大家应该都会对《辐射4》的DLC内容充满了信心。

如今时间来到7月，本作公布的DLC当中已经发售了4个，内容各异，既有“自动金刚”和“远港惊魂”这种故事DLC，也有“废土工坊”和“发明工坊”这种强化建设系统的DLC，不一样的形式，带来的却是一样的精彩，本次《次世代专辑》的“DLC补完计划”当中，我们将会为大家带来这四个DLC的攻略，并和大家一起期待最后两个DLC的到来。

PS：因为截止到本书截稿，中文版的“发明工坊”还尚未推出，笔者是通过用XOne转到美服后下载美版DLC才得以运行，代价是成就无法解锁，所以并不确定这个DLC的中文版是否会存在特殊的成就/奖杯BUG，请多见谅。

文 稀饭&三日月　美编 心の永恒

辐射4 自动金刚		Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 :Automatron		中文版
	2016年4月2日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：79港币		

辐射4 远港惊魂		Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 : Far Harbor		中文版
	2016年5月31日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：195港币		

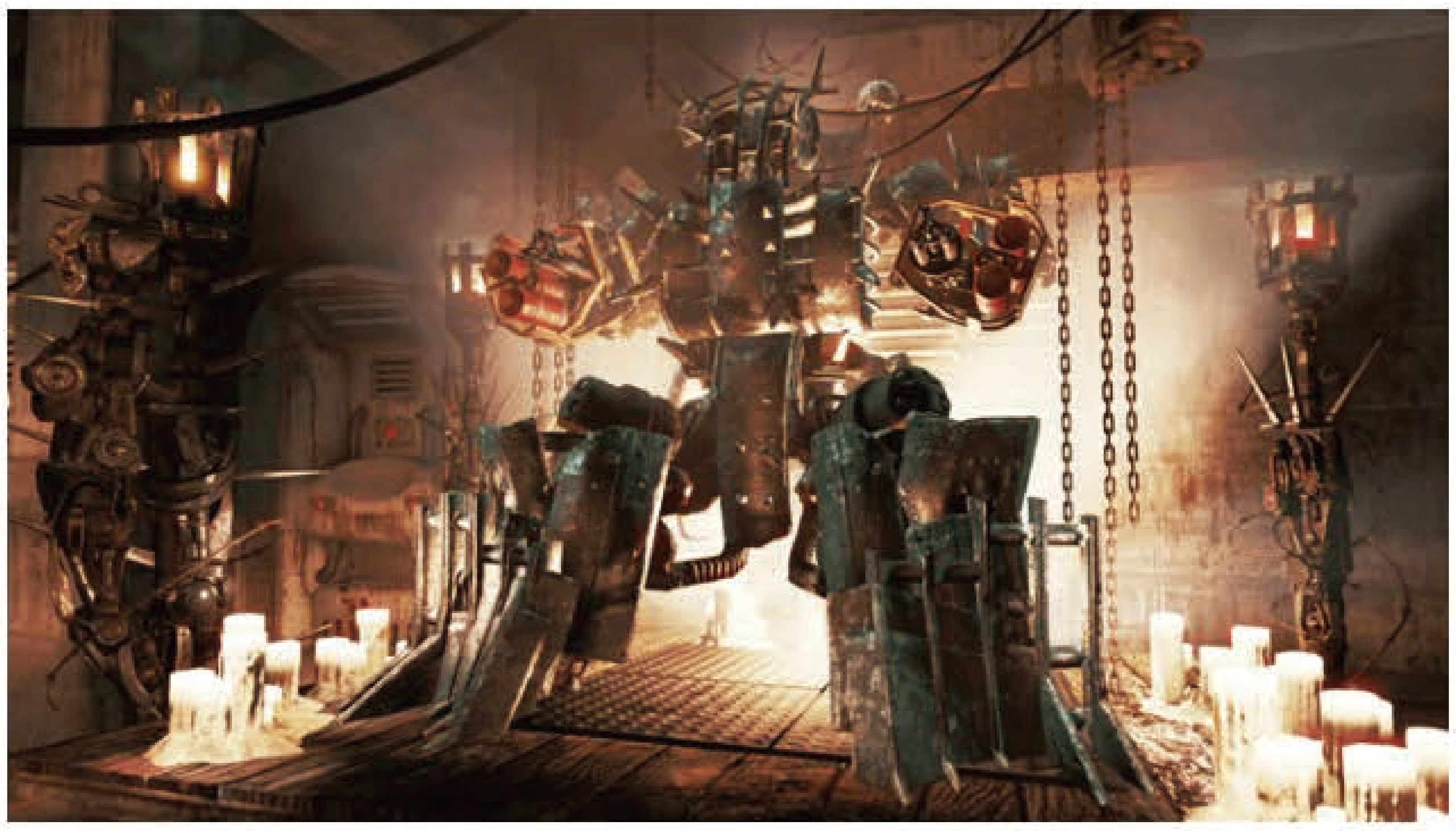
辐射4 废土工坊		Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 : Wasteland Workshop		中文版
	2016年4月12日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：39港币		

辐射4 发明工坊		Bethesda	角色扮演
多机种	Fallout 4 : Contraptions Workshop		中文版
	2016年6月21日	本地1人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4/XOne：39港币		

自动金刚全攻略

任务流程

“自动金刚”作为第一个推出的DLC，内容结构上还是比较工整的，其加入的机械改造系统并没有一股脑地丢到玩家面前，而是用一个大约三小时左右的支线任务，给予了玩家深入接触这个系统的机会，同时也提供了不俗的战斗和剧情体验，下面就让我们按着任务的步骤来说说本DLC的流程和新元素吧。



★剧情任务

机械威胁

1. 这个任务会在玩家下载了DLC并载入游戏之后出现，玩家需要打开哔哔小子，调到广播项目，寻找“商队求救讯号”并且倾听一段时间，然后任务就会进入下一步。

2. 之后地图上会标出商队所在位置，非常靠近瓦兹家电和塔克纪念桥，如果玩家已经开启了这两个地点，可以通过快速移动前往，记得准备好武器和护甲，因为一旦到达目的地并靠近任务地点，就会看到一台机器人在和许多组装得非常古怪的机器人展开战斗，消灭敌对的机器人，然后和友善的机器人“亚达”对话。

3. 这里就是发出求救讯号的商队，成员都是一群爱好机械制作的废土居民，他们慕名来到联邦，想要找到让机械变得更先进的技术，却因为遭遇了失控机器人的连番袭击，最终横尸这片陌生的土地，惟一幸存下来的，就是他们制作的其中一台机器人亚达。它把自己的遭遇告诉了主角。显然这些失控的机器人并不只是攻击商队，也攻击掠夺者和其他废土居民，指挥这群机器人的则是一个名叫机械大师的神秘人物。最后亚达还会询问玩家是否想要让他随同一起找出机械大师背后的真相，玩家可以选择立刻把他带上，也可以选择不带，把他送去任何一个玩家占领的营地当中，但最好记住这个营地是哪个，因为后续任务是要找亚达继续对话的。

4. 任务至此完成，进行到下一步。离开之前别忘了搜刮商队的遗留物和机器人的遗骸，里面有不少机器人改装部件，这就是本DLC当中新增内容所需要的资源之一。

新的威胁

1. 任务把玩家引向通用原子工厂，这里会有一场硬仗，一进门就会有大量机器人杀过来，而且其中部分机器人极其耐打，也没有战斗抑制器或是核融合核心这一类弱点，只能硬杀，所以建议有条件的情况下带好充足的爆炸物或是直接扛一个导弹发射器过来，确保不会被爆炸波及的情况下开V.A.T.S.瞄准直接轰杀。

2. 任务的目标是一个电子脑，被困在一个有电子门锁的房间里，不过它是敌对目标，如果玩家觉得正面打火力太猛，可以开门之后立刻在出口丢几个地雷，然后躲远一点，等它被炸得残血之后再去收拾他，不过总体而言它的强度对于已经通关的玩家来说是不够看的。搞定这个目标后，拿走它身上的机械大师装置。

3. 之后任务会要玩家和亚达对话，如果有把他当做同伴带在身边，就可以直接对话，如果没有就前去它所在的营地找它，一般来说地图会给出提示点，但因为不排除会出现有BUG的情况，所以前文才提醒大家最好记住它去了哪个营地。

4. 亚达辨认出了机械大师的装置是一个雷达接收器，它希望玩家将其装在自己身上，好用于追踪机械大师的信号。这时候玩家要开始建造机械人工作台了，但记得要保证自己手上有足够的材料，营地里也要有足够的空间，还好这个装置不需要供电。

5. 完成工作台后再次和亚达交谈，确定要把雷达信标安装在其身上，就可以前往机器人工作台操作了。严格来说，玩家只

要安装了雷达信标就算是完成任务，但如果大家想要熟悉一下改装机器人系统，也可以趁机对亚达的身体部件动动手脚，试着进一步加强它的战斗力——如果你要带着它来完成这次任务的话。

6. 安装信标后，亚达侦测到了联邦大地上还有其他的机器脑——也就是玩家之前在通用原子击败的机器人同类型的机器，通过取得它们的信标，亚达就有可能定位机械大师所在的准确位置。至此，任务完成，进入下一阶段。

猎头行动

1. 任务的第一步位于黑根堡加油站，玩家如果开了地点可以直接传过去，但个人建议用附近的传送塔 0BB-915 作为传送点，比较不容易立刻撞进战斗火力圈。位于这里的机器脑不太难对付，但是它身边的机器人帮手比较多，建议可以远远地利用附近的建筑物与它们交战，尽量使用没有范围伤害的枪械，这样附近的居民还会帮忙吸引一点火力，降低玩家的压力。击杀机器脑后和亚达对话，它会找到另一个机器脑的位置，任务进入下一步。

2. 第二个机器脑就在附近，不过似乎落在了铁锈恶魔手上，这是一群喜欢使用机器人来作战的掠夺者，他们或是活捉机器人将他们重设为帮助自己作战的傀儡，或是摧毁后直接拆解部件用于武装自己。玩家会在靠近目的地——黑根堡卫星组的时候碰到他们，外面的敌人会是机器和掠夺者混合，远近交攻的组合还是挺有战斗力的，可以考虑先把抗打击力较低的铁锈恶魔处理掉再来对付机器人。

3. 清场后来到卫星塔的上层，用这里的电脑打开下方的铁门，进入黑根堡机库，这里面会有一段比较长的战斗过程，敌人里甚至还包括一台被改装过的铁卫兵“阿哈伯”，不过它的弱点仍然是核融合核心，所以如果玩家可以远距离瞄准弱点将其直接击破，就可以避免一场麻烦的战斗。其他敌人一般都是铁锈恶魔和机器人的组合，还是先人后机器或是把机器人引诱到铁锈恶魔射击不到的拐角处理掉再去搞定人类敌人。

4. 在解决阿哈伯的地方，玩家会找到最后一个机器脑“耶洗别”，不过它的情况有点特殊，因为这个机器脑已经被铁锈恶魔拆了下来，装到了一个不能动的电脑控制台上。和它对话之后，玩家可以和它达成一个协议，玩家帮耶洗别重新制作一个身体，而它则告诉玩家如何去找到机械大师。

5. 拿上耶洗别的脑袋，如果玩家之前没有秒掉阿哈伯，这时候它会被启动，需要和它打一场才能继续前进。解决这个敌人后，玩家会发现来时的路已经被封住，走场景当中的另外一条路，会遇到强大的近战机器人，所以可以命令亚达或是同伴先探路，吸引火力，然后直接将其远远地击倒。在场景的最后，玩家会遇到铁锈恶魔的领袖艾薇，她穿着改装过的动力装甲，手中的电击枪威力不俗，所以建议还是远距离和她交战，直接爆头或是在有辅助能力的情况下直接瞄准核融合核心击破都可以快速解决她。

6. 离开黑根堡机库后，和亚达对话，它会取下耶洗别的雷达信标，同时如果玩家有兴趣，可以打听到一些关于机器脑的情报。这些大脑都是通用原子在战前的新技术产物，融合了有机的大脑和机械身躯，不过似乎这种机制会

存在一定的问题，这些机械大脑都有点神经错乱，还有暴力倾向，无法正确判断给予它们的命令，从而使得它们变得臭名昭彰。

7. 虽然玩家已经拿到了雷达信标，但想要进入机械大师的基地还需要进入的权限，这就必须在帮助耶洗别取得一个新身体后才能达成。所以玩家可以回到营地，在机器人工作台上选择“制造新自律者”，并且在选择机器人的头部时选择“耶洗别的头部”，就可以搞定。不要在它身上浪费更多的资源，就算身体做得再高级，这个家伙也是不会满意的。之后和它对话，并最终得知“M-SAT”装置的信息，这一个任务就算是完成了。

恢复秩序

1. 剧情来到这里就算是最后一步了，如果之前玩家没有带着亚达，那到了这一步最好带上，当然要是玩家坚决不想带，也可以带上，或是自己做一个机器人，然后在工作台装上“M-SAT 装置”，而非机器人同伴是没办法装上这个装置的，包括身为合成人的尼克也不可以。

2. 机械大师的根据地位于罗科销售服务中心，玩家可以通过附近的波士顿机场作为传送点转移过去。这里面的战斗内容基本上就是和大量的机器人对战，甚至还有部分机器人会躺在地上“装死”，玩家可以通过多多启动 V.A.T.S. 来把它们找出来，先下手为强。期间玩家需要多次让亚达用 M-SAT 装置打开暗门，如果发现它不听指令，那可能就是附近还有敌人，清干净后再调查装置即可。

3. 途中玩家还会遇到生产流水线不断地把机器人运出来的场景，这里面的战斗会比较激烈，建议先熟悉一下，因为之后的 BOSS 战里面会有这种情况的加强版，在这个场景里玩家还通过原路后撤的方式让敌人一批批走过来送死，而 BOSS 战的场景是没有这种环境条件的。

4. 在逐渐靠近机械大师所在的核心时，玩家还会见证到所谓的通用原子机器脑技术是怎么一回事，其技术内核其实就是把死囚犯的脑袋直接抽离出其身体，并将其“编程”后加装到机械体上，通过人脑天然的决策能力，来产生所谓的高智能机器脑。然而这些本来就是来自有反社会性格的人类的大脑明显存在着行为逻辑上的偏差，就算植入了电子智能思维也无法改变这一点，所以才产生了机器脑在联邦大地上大量屠杀人类的结果。

当核战爆发时，这些设施里面还被囚禁着的死囚犯纷纷变成了受到严重辐射的狂尸鬼，有部分已经死掉，但有部分只是装死，所以建议通过监狱区域时，多用 V.A.T.S. 探测这些家伙是死是活，以保证玩家自己可以先下手为强。

5. 最后进入生产终端的区域前会有一个被关闭的大门，需要黑掉大师级难度的电脑后才能打开，但实际上在前面的研究区域玩家可以找到钥匙，就在另一边焚化炉处的一个机器脑身上。

6. 进入中央区域，玩家就需要和机械大师正面交战，不过它本人并不会进入战场，而是会通过场景当中的生产线不断放出各种机器人，远近攻击类型的都有，玩家需要快速消灭这些机器人，避免它们的密集火力威胁到自己的生命安全。注意，拥有机器人专家辅助技能的玩家在这个 DLC 里似乎获得了特殊的优势，可以远程黑掉机器人，在这场战

斗里玩家可以对机器人注入控制或是煽动指令，让它们和同伴展开对战，减轻自己的战斗压力。

7. 如果玩家对自己的抗远程攻击能力有信心，又带着有喷射背包的动力装甲，可以跳上正对机械大师所在控制室时右方的红色集装箱上面，这样玩家只需要面对敌人的远程攻击，而不会被近战的机器人骚扰，打起来会安逸一些。没带喷射背包或是动力装甲的玩家也可以通过二楼的平台冲刺后跳上集装箱。但记得只有到了集装箱第二层才可以不被近战机器人骚扰，第一层的高度还是会被某些机器人打到。

8. 一路坚持直到机械大师的设施电力被耗光，期间除了注意不要打中输送线上的机器人，免得它们落下来增加玩家要对抗的机器人数量，还要小心那些会自爆的垃圾机器人。之后战斗进入第二阶段，机械大师会使用备用电源，这时候玩家会有一次和其对话的机会，如

果玩家魅力足够高，可以尝试说服机械大师，这样事情可以较为和平的结束，当然玩家也可以多费点功夫用平静的对话选项说服机械大师，但如果玩家继续挑战他，就会和他正面战斗。机械大师擅长使用隐身小子藏起自己的身影，然后用激光枪和手雷攻击玩家，他的专属眼球机器人史巴克也会加入战斗，但总体而言两者都非常弱，抓住隐身小子失效的时机直接重创他，没两下机械大师就会被打败。

9. 而如果玩家选择和平路线，那么就可以在对话当中告诉机械大师他的命令并没有被忠实执行的真相，“他”也会展露出自己的真身：伊丽莎白·克鲁兹，一位内向的机械技师。她在认识到机器脑的真相后，才意识到自己的行为有多么可怕，便把控制基地的密码交给了玩家。用密码取消掉基地封锁，这里也会变成玩家的一个新的营地。

10. 之后玩家需要和伊丽莎白以及亚达对话，前者会给玩家那套机械大师服装，并且给予一个清除疯狂机器人的常规任务，后者则会让本任务正式结束，并且解锁所有的机器人改装配件，至此，《自动金刚》的任务剧情就算是结束了，但是大家记得不要急着走，因为场景当中有不少可以搜刮的东西，包括最重要的是“探照灯结构图”和“眼球机保养仓结构图”，前者可以让玩家在营地建造那些贴在墙壁上能够自动追踪被照到的敌人的探照灯，后者可以建造一个眼球机保养仓，通过连接电源激活这个保养仓，玩家可以选择让一个眼球机追踪某种特定的资源，然后这台眼球机就会前往废土寻找资源,并激活一个任务。等待一段时间后，眼球机会找到资源，这时候快速移动到任务标出的地点，就可完成任务并找到玩家指定要寻找的资源。

失控机器人

这是一个纯粹的短任务，由伊丽莎白给予，前往任务地点杀光失控的机器人即可完成，甚至都用不着回去找伊丽莎白复命，非常简单。

新元素

在完成了剧情任务之后，这个 DLC 的新元素也算是完全解锁了，下面会列出玩家将会碰到的几个新的元素。

新同伴

在剧情任务当中和玩家并肩作战的亚达就是本次 DLC 中新加入的同伴，它没有好感度，不过可以在营地当中被指派负责工作，所以在功能上比狗肉要丰富一些，而强化亚达的战斗力则完全需要通过机器人工作台来进行，为它更换不同的部件就可以让它拥有不同的战斗方式。注意，亚达的默认部件造型比较别致，但笔者在试着改造了亚达后想要换回对应的部件时，却发现部件会失去原本亚达默认的装饰，所以如果玩家不想要亚达的外观失去个性，可能最好不要对其身体部件进行太多的调整。

机器人工作台

这个在剧情任务当中获得的新营地设施可以让玩家建造和改装机器人，无论是改装亚达还是制造新的自律者，它们都会拥有如下几个改装项目：

1. 特殊改造配件：剧情配件位置，常规机器人可以不加装，因为能够安装的也只有 M-SAT 装置。

2. 头部：内有头部部件和头部装甲两个子项目。前者对应机器人的头部类型，主要效果是能够提高机器人的生命值，而部分

头部——例如机器脑和突袭者头部镭射会增添额外的攻击手段；后者主要效果是提高机器人的伤害抗性，但较为高级的装甲还会有额外的特殊效果，例如让目标陷入麻痹状态或发生爆炸等等。玩家可以选择让机器人没有头部。

3. 躯干：内有躯干部件、前部躯干装甲、后部躯干装甲和其他躯干改造部件四个子项目。躯干部件决定了躯干的整体形状，主要效果是提升生命值，部分躯干会有特效，例如巧手先生的躯干可以提升移动速度。前部躯干装甲主要效果是提高伤害抗性，部分装甲能够提升或降低负重或是增加让近战目标失血的特效。后部躯干装甲效果与前部躯干装甲类似，但是效果偏向于强化，包括了提高负重和提升移动速度等效果。其他躯干改造部件则专注于特效，能够增加提高队友感知、治疗附近未进入战斗队友、对附近敌人造成辐射伤害等千奇百怪的非常规效果。不同的躯干会有部分特殊专用的装甲，例如巧手先生躯干不能装备头部，但是会有顶部槽和中央槽项目，铁卫兵躯干则会增加左肩甲和右肩甲项目。玩家不能够选择让机器人没有躯干，这是最为基本的部件位置，必须要有。

4. 左臂 + 右臂：左臂与右臂是两个分开的项目，不过其内容其实是一致的，分为手臂部件、手臂装甲、手部部件、手部装甲四个子项目。手臂部件决定了手臂的整体外观，主要效果是提升生命值，还会影响近战的能力。手臂装甲主要效果是提升伤害抗性，部分装甲也会影响能量抗性，或是提升近战伤害。手部部件其实就是决定对应手部的武器类型，不但会影响手部外观，还会按照武器类型决定伤害威力和攻击形式。手部装甲的主要效果是提高伤害抗性，部分装甲也会增添一些近战能够令敌人进入异常状态的效果。玩家可以选择让机器人只有一只手臂，或是干脆没有手臂，但机器人也会因此失去主要的攻击手段。

5. 腿部：分为腿部部件、中段装甲、左腿甲和右腿甲四个子项目。腿部部件决定了腿部的外观，主要效果是提升生命值，部分部件会有提升移动速度或负重力的效果，而且部件的造型会影响其他子项目的存在，例如巧手先生推进器会让子项目变成只有推进器装甲，而突袭者腿部会令中段装甲项目变为腰部装甲项目，机器脑履带也会让子项目变为只有腰部装甲项目，铁卫兵腿部则会让子项目多出

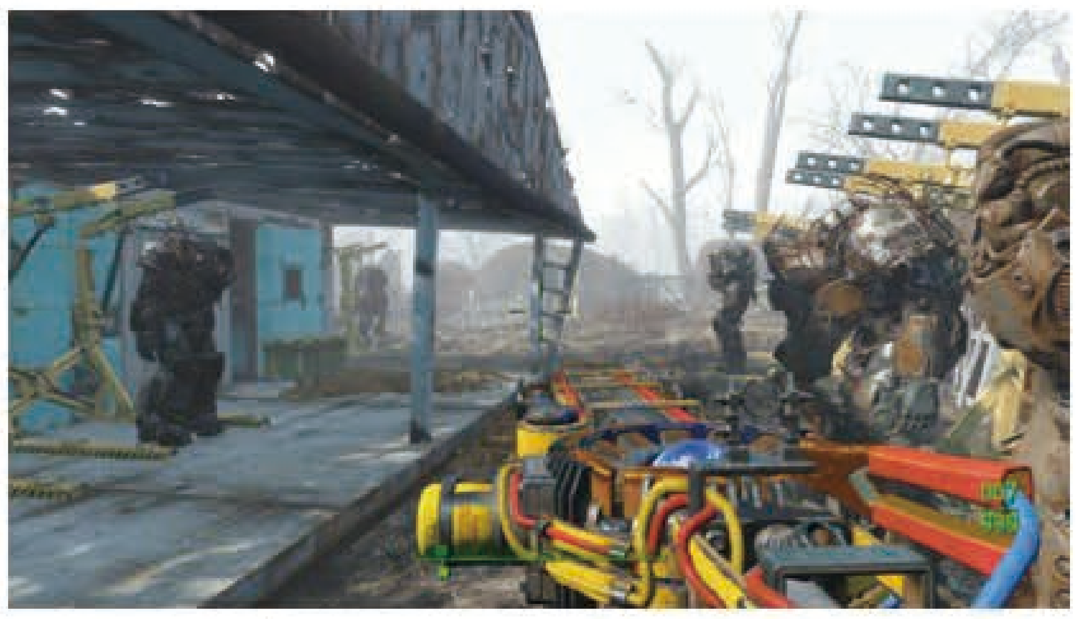
一个后腿甲。无论是哪一个腿部部件，其衍生出的装甲项目都是以提升伤害抗性为基本效果，部分带有令对机器人发动近战的敌人进入异常状态或是强化机器人近战表现的特效。玩家不能够选择让机器人没有腿部，最差也必须有一个推进器，保证机器人有移动手段。

6. 语音：更改机器人的对话声音和发声方式，能够选择的项目不少，但比较不体贴的是没有试听语音功能，玩家只能自己改了然后给机器人下命令来听一听是什么效果，还好改语音无需消耗资源，所以不确定自己喜欢哪个的玩家可以多试几次。

7. 涂装：更改机器人的外观颜色，和语音不一样，可以预览效果，不过涂装并非在每一个部位上都有直观的呈现效果，而且目前能够选的都是纯色效果，带来的个性效果不算是特别强烈。

新装备

本次DLC也新加入了一些装备，武器方面是在战胜铁锈恶魔的首领艾薇后获得的特斯拉步枪，这就是一把完全用电能来伤害敌人的武器，威力不算特别高，但比较克制机械单位，它的改造项目也不多，但是枪身的改造可以让其射击方式发生很大的变化，玩家可以多多尝试是哪一种比较适合自己。



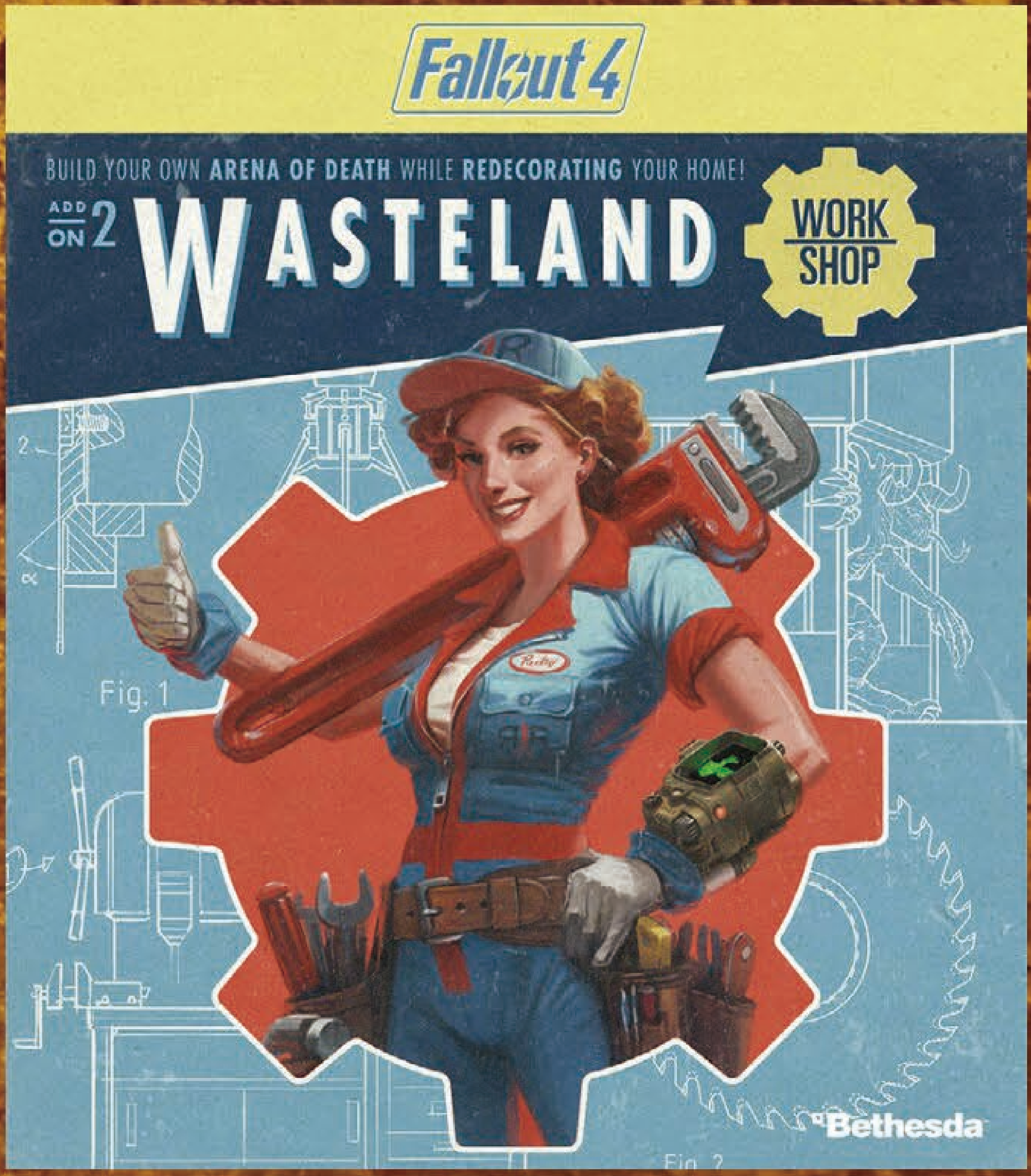
护甲方面有机械大师的服装，分为头盔和身体套装，前者提升1点智力和魅力，后者能够让机器人对玩家造成的伤害降低15%，防御力不低，但是主要穿着乐趣还是在外观上，可以让玩家化身机械大师的造型。

同时击败艾薇之后也可以获得她的T-60动力装甲，躯干、左臂和右臂的部件固定为特殊的“特斯拉”部件，效果均为增加能量伤害，可以配合特斯拉步枪或是其他能量攻击系枪械使用。

废土工坊全攻略

新元素

《废土工坊》增加的游戏内容都是集中在玩家营地能够建造和建筑的物品当中，玩家在下载DLC后，会看到建造画面当中某些物品的图标右上角有一个“+”号，那就是DLC增添的物品，那么这些新建筑哪些是“废土工坊”增添的，又能够提供怎么样的功能？下面将一一解析。



★建筑新内容

建筑部分新增添的元素主要都是为了竞技场的建设而服务，所以推出了木造和金属之外的第三个建筑材料类别：混凝土，同时也在门的类别当中加入了需要电力运行和开关控制的电动门，其他类别当中则加入了巴士和拖车这类非常有废土风情的建造物，下面将纤细列举一下。

1. 混凝土：在功能上来说，混凝土建筑的定位类似于木造建筑，试样比较多，而且能够涵盖的类别也相当广，包括了“地面”、“墙壁”、“屋顶”、“楼梯”和“其他”项目，不过其中“其他”项目只能制造一些战前风格的被锈蚀的栏杆，“楼梯”和“屋顶”的类型也只有两个，反倒是“地面”和“墙壁”类型比较丰富，其中“墙壁”类别能够打造出实心的厚墙壁，非常适合建造竞技场，而那些有空窗和铁丝网的墙壁建议玩家慎造，毕竟子弹是可以通过这些空洞射击到墙另一边的人。除了打造竞技场，其实混凝土也是不错的房屋建筑材料。

2. 电动门：处于门的类别，共有四种，都需要通电之后才会开启，而断电则会关闭，所以玩家在安装的同时还得考虑电线连接和电子开关的位置，其最大的用途是在竞技场中央充当阻隔，可以防止两个站到对战平台上的决斗者立刻互相厮杀。但如果玩家脑洞够大，也可以产生很多其他的功能，而且虽然使用方法有点绕，但作为一扇门来用也是不错的。

3. 其他：这个项目当中增加的就只有巴士和拖车，两者都是处于废弃状态，但是放在营地当中可以用于改造成临时住所或是阻挡扼要通道的掩体，不过个人不太推荐将其改造成住所，主要是虽然改造起来还是蛮有乐趣的，但是其问题和预制式的房屋一样，其本身就是一个完整可移动的建筑物，所以玩家在点选项目的时候如果没有对准方向，就变成了选定拖车或巴士来移动，频繁的误操作会让人感到很崩溃，而且看来这个问题Bethesda是不打算改了……

4. 装饰：装饰类别是本次DLC里新增内容比较有欺骗性的一个，不知道是不是Bethesda一贯的粗枝大叶所致，一般来说，如果一个类别里面有DLC物品，就会在图标右上角显示“+”号，但是装饰类别无论是大类还是里面如“墙壁装饰”这样的小类别都没有显示“+”号，反倒是装饰里的“其他”类别显示了符号。

实际上新增的装饰有好几个，其中属于“墙壁装饰”的有两个，分别是“动物壁饰”和“字体”，前者当中增加了一些标志性废土生物的装饰，例如死亡爪和辐射蝎，后者选定之后还可以开启一个内容丰富的子选单，玩家可以选择多种字体内容，或是直接用字母一个个拼出自己想要的词汇。

“其他”类别当中增加的则是“油灯”、“油灯柱”、“燃烧桶”、“营火”、“墙面烛台”、“蜡烛”和“猫碗”，都是游戏当中原本场景里常见的素材，所以与其说是新加入，不如说是补充了原

本不能够建造这些物品的缺陷。

5. 电力：这个大项增添的内容都比较给力，首先是“发电机”项目，增添了游戏中玩家用于获得“核融合核心”的核融合发电机的营地用版本，需要把“科学”辅助能力提升到 4 级才可以建造，但是能够产生 100 点电力，占地面积只比大型发电机略大一些，非常给力。

“灯光”方面则增加了有斗技场风格的“牢笼壁灯”以及一大批建模常见于游戏当中但是原本无法建造的灯具。“其他”类别当中加入了体积更小的“灯箱”和用于显示比分或是时间的“巨型数字管”（需要配合终端使用），还有能够清洁辐射的“消毒拱门”等等。

然后最重要的就是这个大项当中加入了“霓虹灯”项目，玩家可以选择自己喜欢的颜色，

然后用不同的字母以及数字拼出霓虹招牌，当然也可以制作“OPEN”字样的经典霓虹招牌。

6. 防御：这个大项当中加入了一些比较重要的新子项目内容，就是“陷阱”中的新元素，玩家现在可以建造“暗门”、“捕兽夹”、“电动捕兽夹”、“尖刺陷阱”和“锯片陷阱”，通过和压板组合，这些陷阱可以构成非常致命的环境，不过因为智能度不高，所以并不建议用来防守营地，反而是放在竞技场当中可以进一步增添对抗时的乐趣。

7. 资源：和“电力”类似，这个项目当中增加的内容不多，但是都比较给力，其中“水”这个子项目当中增加了“电动抽水帮浦”，在土地之上即可安置，一个就能够提供 10 点水源，不过需要 4 点电力才能运行，这个装置的出现解决了那些范围内没有水源的基地只能通过建一大片“抽水帮浦”来供水或是靠运输支援来维持的窘况。“其他”类别当中增添的是“园圃”，其实就是一片被开整过的土地，任何食物类资源都可以在上面顺利种植，而且“园圃”的形状类似于地板，可以铺在一些不平整的地面上，让这些原本因为坡度关系无法种植食物的地形也变

成耕地。

8. 牢笼：这是本作当中完全原创加入的新营地建造物类别，其具体的使用方法会在后文详述，这里将至列出其内容的简介。“牢笼”分为 5 个子类别，分别是“小型牢笼”、“中型牢笼”和“大型牢笼”，还有“竞技场”和“其他”类别。单个不同规模的牢笼对应的是捕捉的生物类型，“竞技场”则是两个展开竞技所需的设施，最后的“其他”包含的也是两个比较重要的设备“下班号笛”和“贝塔波发射器”。这个类别是建立竞技场的关键设施，但是消耗的材料也不少，如果是游戏进度比较前期或是不喜欢捡垃圾的玩家可能需要多花点功夫的收集材料上才能建成一个完整的竞技场。

竞技场建设与举办心得

和“自动金刚”不一样，“废土工坊”虽然有竞技场这个核心元素，但是并没有任务可以指引玩家如何去竞技场，我们只能够自己摸索，所以在这篇 DLC 补完里稀饭我也提供一些自己得出的心得，希望能够帮助大家快速上手这个有趣的新元素。

★基本知识

牢笼建设

牢笼建造需要的大部分材料都非常大众化，但因为本质上这些牢笼都兼具诱捕陷阱的功能，所以它们需要一种非常关键的制作原料：诱饵，而这些诱饵往往都是各种废土生物的肉。稀饭我不清楚各位破烂王们在这个 DLC 推出之前都是如何处理自己在废土上获得的肉类，但起码我和自己身边的几位小编伙伴们的答案都出奇的一致：煮了！所以当需要制作牢笼的时候，我们通通都傻眼了，除了那些肉类要求比较大众化的牢笼，基本上所有要求比较偏的牢笼我们统统都做不了。所以想要建造牢笼，玩家首先需要做的就是寻找对应的诱饵，下面将会列出每一种牢笼所需的诱饵和获取的地点以供大家参考。当大家按照下面的列表集齐材料做出过所有类型的牢笼之后，就会解锁成就 / 奖杯“捕兽高手”。

牢笼所需诱饵及获取地点一览		
牢笼名称	所需诱饵	获取地点
小型牢笼		
狗笼	狗罐头	散布于地图之上，在人类建筑当中偶然会找到，比较靠谱的获取地点在牙买加平原东南方的高速公路上，找到上层一个有三只有名字的狗看守的地点，里面会有六个狗罐头，同时在钢铁兄弟会的飞船普利德温号上，昆兰督学的房间书柜里会有三个。
变种猎犬牢笼	婆罗门肉	野生的婆罗门在地图的西北方比较常见，当然用在营地中建造饲料槽的方式引来野生的婆罗门并将其杀死也是个不错的办法。
猫笼	软壳泥沼蟹肉	常见于水边和沼泽，如果看到有泥沼蟹蛋则往往意味着附近有泥沼蟹，但是哪怕是杀死名字就是软壳泥沼蟹的怪物都不一定会获得软壳泥沼蟹肉，而有可能是普通的泥沼蟹肉。
鼹鼠牢笼	辐射蟑螂肉	在许多场合都会遇到，最常见的是各种下水道场景和某些场景当中的洗手间，肉的获得率也相当高。
中型牢笼		
掠夺者牢笼	捷特	在杀死掠夺者时会有一定几率捡到，同时大量存在于各种黄色药品箱当中，玩家还可以通过化学工作台自己制作。
昆虫牢笼	鼹鼠肉	野外算是比较常见的敌人，推荐到腐臭的垃圾掩埋场去杀，数量绝对充足，肉也容易出。
枪手牢笼	瓶盖	就是钱，玩家自己身上应该有不少，还可以通过售卖物品在商人处获得。
狂尸鬼牢笼	混种狗肉	在人类城市边缘比较常见，例如芳邻镇一出门右转就会在街道远处看到，钻石城外围堆放着几台大型车辆的停车场处也经常会有一窝混种狗。
超级变种人牢笼	婆罗门肉	参考变种犬牢笼的介绍。
大型牢笼		
妖怪牢笼	辐射鹿肉	辐射鹿类似于婆罗门，在地图的西北方比较常见，例如在机器人废弃场往美国空军奥莉维亚卫星站走的路上就很容易碰到几头。
婆罗门牢笼	刀片穀	可以在商人处购买，野外基本见不到野生种，只能在敌人身上获取 ，但之后只要在营地种植并指派居民去培育，很快就可以源源不断地收获到。
死亡爪牢笼	妖怪肉	在沿岸小屋北方的山谷里玩家会找到死去的妖怪，但附近还有一只死亡爪，记得小心应付，同时地图上的数个地点附近也会有妖怪出没，例如洛矶海峡公园。
泥沼蟹牢笼	泥沼蟹蛋	参考猫笼的介绍
辐射蝎牢笼	飞刺虫肉	同样是水边较为常见，如果玩家足够勇敢或是火力够猛，也可以前往光之海中央原子坑洞南方附近去狩猎，记得小心其他废土生物的威胁。
辐射鹿牢笼	胡萝卜	和刀片穀类似，野生的不多见，但是可以在许多地方捡到，也可以在敌人身上获得，之后在营地种植就可以不断地收获到。

PS：除了上面介绍的方法，还有两个比较特别的途径，一个是攻打变种人占领的地区，并且搜刮营地中的肉袋，会有机会找到各种肉类，另外一个途径就是直接去钻石城找肉商波莉买，但是她提供的肉一般量不会特别多，而且种类也是有很强的随机性，玩家们买完之后，经过游戏世界当中的 48 小时后波莉的商品才会刷新，玩家可以通过在钻石城家中不断睡觉来达成这一点。

▲钻石城的肉商波莉。

牢笼用法

■死亡爪出笼。

丑话说在前头，哪怕是在资源充足的情况下，牢笼也是个比较烧钱的建设物品，所以大家在尝试进行建设之前最好保证自己有足够的资源。

建造一个牢笼的方法上文已经提过，那么在牢笼造好了之后，要如何捕捉怪物？其实条件很简单，就是给它通电，只要接入了电源，牢笼就会开始自动引诱怪物。但是在引诱的过程当中玩家不能够处于牢笼附近，这样牢笼就不会进入捕捉状态，此时玩家有两个选择，一个是跑到别的地方是去干点别的事情，打发时间，又或是干脆找一张床，睡个 24 小时。睡完后去看一眼牢笼，如果笼门仍然没有关上，就意味着没有抓到牢笼对应的生物，而如果门已经关上了，则意味着捕抓成功。

在牢笼已经关住了生物的情况下，有两种情况可以将其放出来，一种是断掉牢笼的供电——关掉发电机或是提前设置好开关来关闭皆可，另外一种是直接对牢笼进行攻击，哪怕只是用 RB 键 /R1 键轻轻推一下，也会触发牢笼。

在牢笼开发之后，被关住的生物就会被放出来，个别怪物如死亡爪还会有帅气十足的出笼动画，这时候视生物的类型，他们会处于不同的状态，其中除了婆罗门和猫，其他绝大部分生物都是处于敌对状态，而且不但会和玩家敌对，只要是不同族的，也会彼此敌对，二话不说立刻开打。

生物之间的敌对是无法解除的，不过对于野生生物来说，“贝塔波发射器”会是一个非常有效的控制手段，只要通电并开启，在营地之内被释放出来的野生生物都不会对玩家和营地当中的居民发动攻击，居民也不会对其发动攻击，而且这些被“驯化”的生物还能够为营地提高防护值。但是要注意，只要玩家对被贝塔波影响的生物发动攻击，哪怕只是动力装甲落地的冲击这种微不足道的伤害，都会令其对你进入敌对状态。另外，不同种族之间的生物，就算是在贝塔波的影响下，也会彼此进行攻击，而人型敌人干脆不会受到贝塔波影响，一直都会处于敌对状态，也是最不好控制的敌人。

在完成了放出敌人的使命后，牢笼虽然并不会被消耗掉，但是其功能则需要在修理之后才能够恢复，而修理会消耗的物资除了少量的各种建筑材料，最要命的就是会消耗一份牢笼对应的诱饵，所以玩家不但在建造牢笼时需要花心思去

◀注意，在没有被修复的情况下，任何牢笼都是不能够被回收到工房当中的。

找诱饵，每用完一次还得消耗诱饵去修，算是比较坑爹。

不过这里也给玩家们一个小提示，牢笼需求的诱饵严格来说是有一个食物链的设定，就是部分能够被牢笼引诱的生物产出的肉，恰恰就是另一种生物的诱饵，例如辐射鹿的肉是妖怪的诱饵，而妖怪的肉则是死亡爪的诱饵，通过不断消灭被引诱的怪物，玩家可以打造一个持续性的诱饵供应链。当然并非所有牢笼都可以套用这个思维。

在学会牢笼怎么用之后，大家可以先别急着进入建设竞技场阶段，而是试着在贝塔波的帮助下，靠着睡觉刷牢笼捕捉怪物，只要有五只具备攻击性的野生生物被贝塔波“驯服”，就可以解开成就 / 奖杯“驯服高手”。鉴于符合标准的生物比较多，这里只列出不符合条件的：猫、婆罗门、辐射鹿、掠劫者、枪手和超级变种人，狂尸鬼虽然曾经是人类，但是却可以被贝塔波驯服，足以证明其智力已经降到了野生生物的程度……

■被驯服的泥沼蟹王拥有不错的防御值加成。

竞技场维护

在拥有足够的诱饵之后，玩家就可以着手开始建造竞技场了。构成竞技场的基本就是建造项目当中“牢笼”类别里的“竞技场”子项目，这里面只有两个内容，分别是“竞技场参赛者：红队”和“竞技场参赛者：蓝队”，实际造出来就是两个平台，都需要安置在地面上，之后玩家只要进入建造界面，命令两个居民分别站在两个平台上，他们就会进入互相敌对状态，展开厮杀。

■代表红方出战的是：派普！

不过这只是竞技场的核心，实际上玩家如果想要把这个竞技打造得有声有色，就必须做一些安排：

1. 选址：这是本 DLC 当中最囧的一个地方，大部分牢笼其实都很占地方，想要铺开一个相当的竞技场，就必须要有足够大的平整地面给玩家发挥，以这个为准备，能够让玩家放手发挥的地方其实不是很多，个人严重推荐星光休息站，在把场景中央的水坑铺上地板后加上附近的空间就是一大片不错的空地，可以留给玩家们很多发挥空间，相比起来其他营地似乎都缺乏这种条件，而像是奇观岛这种面积奇大无比的营地却缺乏较为平整的地面。当然，这个是以最基本的竞技场搭建为前提，脑洞大的玩家如果找到了能够发挥出空间特点的方法，许多营地也会是非常有趣的竞技场。

■平整地面是建造竞技场的第一步。

2. 建造一个外墙：刀剑无眼，更何况部分被放进竞技场当中的角斗士们还会使用枪械，所以一堵围墙是最基本的要求，同时围墙也可以避免营地居民误走入竞技场当中，被角斗士们误伤。注意围墙的结构最好考虑划分出不同的区域，例如 A 区和 B 区，然后中间用电子门分隔，这样玩家就可以从容安排好竞技双方的阵容后再开始角斗。最后提醒一下，记得要铺设地板，而且最好全面覆盖，因为有的怪物可是会钻地的，如果玩家没有铺设地板，他们就会有可能通过钻地摆脱围墙。

■初具规模的竞技场。

3. 铺设各种装置：最重要的就是刚才提及的“竞技场”项目中的两个平台，一红一蓝位于竞技场的两边，当然玩家想要多铺几个也没问题。另外一个重要装置是“贝塔波发射器”，位于“牢笼”类型“其他”子类型当中，建造之后只要通电并开启，就可以发射贝塔波，让牢笼中被捕捉的生物在被放出来后处于友善状态，方便玩家在角斗开始之前安排人选。但是这个设施需要掌握 1 级的动物朋友和 1 级废土低语者这两个辅助能力才能够建造，所以还没有掌握这两个技能的玩家最好去练两级，不然竞技的观赏性会有所下降。

■贝塔波发射器是最为关键的设施之一。

4. 添加装饰：这个部分要看玩家自己的爱好而定，最简单的情况下玩家可以什么装饰都不加，维持斯巴达风格。不过个人建议最好起码装上灯，毕竟有时候角斗会是在晚上进行，必须要保证足够的照明才能看清楚角斗的过程。除此之外，玩家们也可以考虑加上一些陷阱来增添角斗时的偶然因素和乐趣。

■晚上的角斗场看起来更有氛围。

5. 放置牢笼：最简单的牢笼放置方式就是直接将其放置在角斗场的两边，这样当玩家关闭电源放出牢笼中的生物时可以方便地调遣他们。但是牢笼的其中一个特性就是除了通过断电来放出捕捉的怪物，还可以被攻击所开启，所以这种方式会导致一个问题就是怪物在对战的时候可能会意外地放出其他牢笼的怪物，而不同种族之间的怪物就算是在贝塔波的影响下还是会互相攻击，所以除非玩家是打算每次都是 1V1 或是大乱斗，不然这种放置方式还是存在着一定的风险。所以另外一个更为简便的方法就是把牢笼再分割到斗技场外的区域，让其临近斗技场并有通道相连，能够确保被放出的生物可以前往竞技场战斗即可。

■不小心被放到死亡爪身边的泥沼蟹，直接被整个打散了……

6. 好戏上场：现在万事俱备，终于可以看好戏了。角斗的形式不限，完全取决于玩家自己的口味，从最简单的居民之间的决战到枪手二人组勇斗妖怪再到死亡爪与辐射蝎正面对决都可以，怎么精彩怎么来。不过要提醒一下大家的是，建造竞技场会令营地容易受到攻击，而且如果在角斗当中有居民死去，幸福度还会下降，所以玩家要么就尝试把居民武装到牙齿，要么就还是让有不死之身的同伴上场角斗比较靠谱。同时利用上一个 DLC 中加入的机器人工作台，玩家也可以派机器人上场角斗，来一场废土版的《铁甲钢拳》。最后提醒一下，别忘了在决斗开场的时候按响“下班号笛”把居民喊过来观看角斗，同时就可以解锁成就 / 奖杯“煽动高手”。

■来了个好猛的对手！

远港惊魂全攻略

主线流程

和前两个DLC不太一样，“远港惊魂”当中故事占的比例非常大，所以整个DLC的流程基本和游戏本体是类似的，仍然是走主线、跑支线和探索各种有趣的地点。当然本次DLC的内容非常厚道，既有新武器又有新怪物，以及各种新的细节，其中大部分都会出现中主线当中，下面就让我们来一起感受一下本作的精彩故事吧。

★离家出走

剧情

自从离开避难所，主角的生活发生了180度的变化。除了生活环境的变化外，身分的变化才是重中之重。主角的身分有很多：义勇兵的将军、钢铁兄弟会的圣骑士、铁路组织的密探、学院的领袖。除此之外，主角甚至还是一个私家侦探。这不，工作伙伴尼克·瓦伦坦给主角带来了一份新委托：帮助中野夫妇寻找他们失踪的女儿。

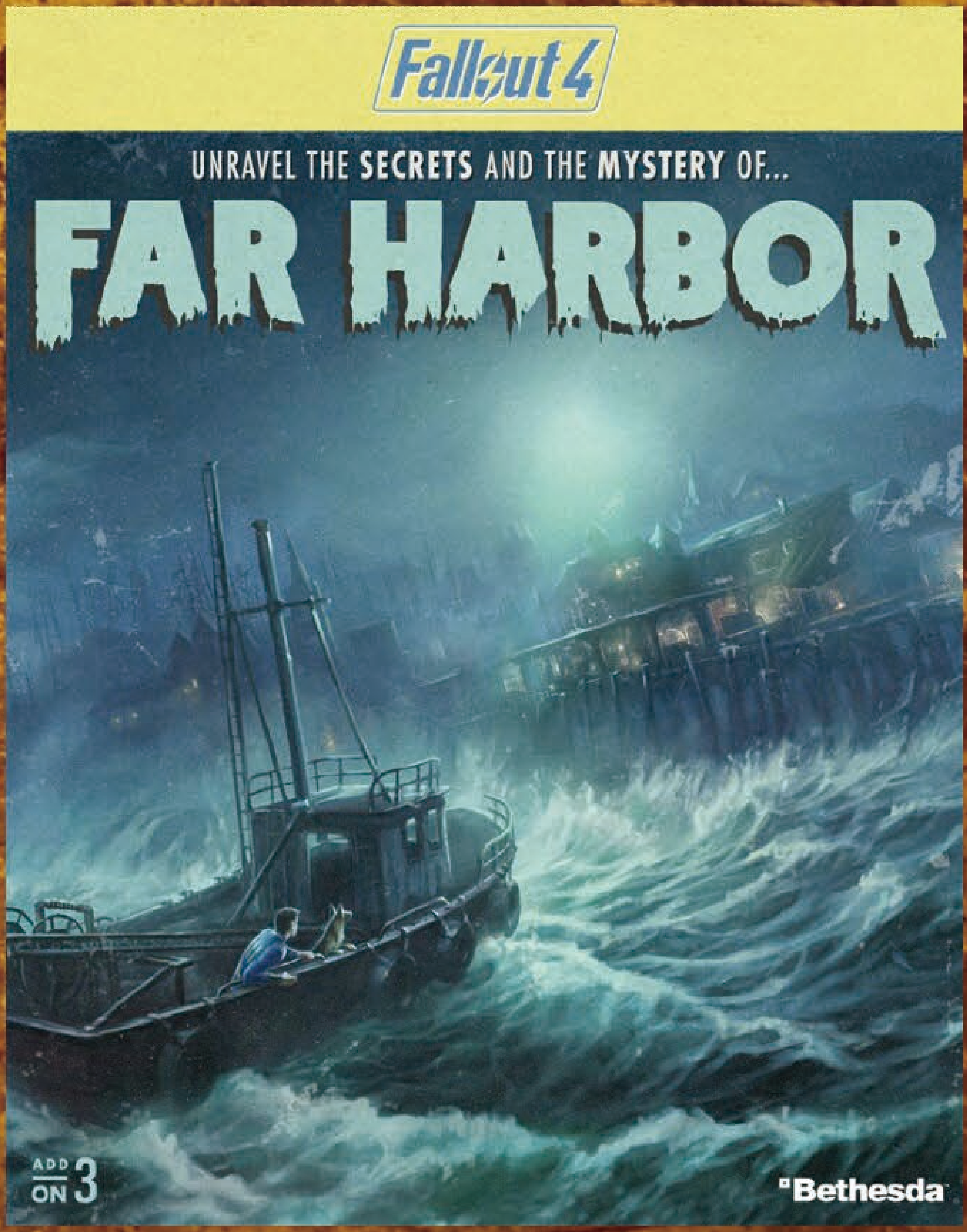
流程要点

1. 在安装了DLC“远港惊魂”后，玩家会自动接收到来自瓦伦坦侦探社的广播。收听后按照任务提示来到位于钻石城的瓦伦坦侦探社就能开始任务。

2. 在搜索线索的过程中，玩家有多种获得线索的方法。魅力高的玩家可以尝试直接询问中野夫妇，或者玩家可以去搜索散落在家中的全像卡带也可以获得线索。而无论玩家选择哪种方式，最后都会把玩家引向中野家旁边的船坞中。

3. 在船坞中玩家需要寻找打开保险柜的方法，对于现在的大部分玩家来说，直接撬无疑是最快的，当然也可以调查桌上的相框来获得钥匙。

4. 准备完毕后就可以乘船前往匕港了。值得一提的是，虽然选择哪位同伴同行不会对剧情有多大的影响，但尼克·瓦伦坦的对话会相对丰富一些(毕竟这也是他接下的委托)。当然，独自前往也未尝不可。



★简单任务

剧情

匕港镇以及其所位于的小岛可是个被大自然环绕着的地方。即便在战后，这个小岛依然比大陆那边显得更加的绿意葱葱。姑且不提那些会杀死人的辐射雾霾、隐藏在雾霾中的可怕生物、吃人的疯子和崇拜着辐射的原子教徒，这个地方还真的是一个不错的度假地点。

流程要点

1. 来到匕港镇后立即就是一场大战。战斗的难度不高，由于玩家一开始就处于高地，实际上下面的敌人基本不能攻击到玩家，玩家只要呆在城墙上就能很安逸地进行输出。

2. 在这里玩家会遇到本作中的几种新敌人，惟一需要注意的是鮟鱇怪，这种敌人会远程攻击玩家。另外值得一提的是，这场战斗中也不要站在NPC前头，他们扔出的燃烧弹经常在炸到自己，靠太近的话容易祸及池鱼。

3. 在酒吧会遇到本DLC的新同伴“老郎费罗”，此时的他还不会加入。在离开前往阿卡迪亚之

5. 中途还会遇到原子教徒,对话选项可以任意选择,影响不大。一路走到阿卡迪亚就算完成任务了,之后“老郎费罗”就能成为可选同伴之一。

6. 另外值得注意的是，在这个任务中途，玩家会开启名为“人在边缘”的支线任务，之后玩家需要完成一系列的支线任务以帮助匕港镇的居民并获得他们的信任。虽然只是一些简单的支线任务，但根据玩家之后的选择，在“生活应有的样貌”中可能会影响到玩家的“说话权”，详情可以参考后文。

前，别忘了把老郎费罗旁的收集“岛民年历”给拿了。

4. 去往阿卡迪亚的路上还会有几场战斗，遇到的都是本 DLC 的新敌人，对于现在的玩家来说也不是什么强敌了。玩家可以借这个机会熟悉一下本 DLC 的战斗节奏以及要点。

★你的归属

剧情

作为逃离学院合成人的藏身地，由合成人“迪玛”带领的阿卡迪亚让主角认识到了既不同于学院，也不同于铁路组织的合成人。这些合成人不光想脱离学院，还想在此同时保持自我。一心追求和平的迪玛也让主角觉得他与其他集团领袖截然不同。

更加重要的是,主角一行人终于找到了中野家的女儿。不过迷惘的她此时还不打算离开阿卡迪亚,她除了对自己的真实身分感到疑惑外,她还怀疑近乎圣人一般的迪玛。在她眼中,这种近乎无私的圣人不可能存在这片废土之上。而经过主角调查后,中野的直觉也仿佛得到了印证。

流程要点

1. 没有战斗的一个章节，玩家可以趁机在阿卡迪亚里面逛一逛。

2. 和中野见面后，玩家需要揭穿迪玛的“秘密”。玩家可以选择骇掉法拉戴的终端机（大师）或者撬开会面地点后面储物室的铁门（专家）。相比之下后者会更简单一些。

3. 和上一个任务类似，在这个任务中途，玩家会开启阿卡迪亚专属的支线“阿卡迪亚的理念”以及其对应的一系列支线任务。和“人在边缘”一样，完成这些任务后能改善玩家与阿卡迪亚之间的关系（虽然并没有多少实际意义就是了）。

4. 如果玩家此时带着尼克·瓦伦坦的话，这时还会触发与其相关的剧情以及对话。

★迷雾中的预象

剧情

在迪玛的要求下,主角决定帮助他找回他丢失的“记忆”。不过和一般的“丧失记忆”不同,迪玛的记忆是物理层面上的。按照他的说法,他的记忆被存放在原子教徒的根据地 :原子核会,这个前身为用来停放核潜艇的军事基地的深处。不过要想混入原子教徒可不简单,你得通过一个仪式,而仪式内容竟然是……喝水?

流程要点

1. 对原子核会有所了解的玩家大概也猜得到入会的条件，先别说是要杀怪还是取回道具，条件肯定和辐射脱离不了关系。因此在开始这个任务前，玩家需要准备好充足的抗辐宁和消辐宁。

2. 喝下“圣水”后的流程相当简单，基本就是跟着幻象一路前进即可。惟一需要注意的是在最后的目的地会有几个尸鬼，提前拔枪做好准备吧。

3. 只要调查终端机旁柜子侧面手写的几个元素名称，就可以知道终端机的密码，打开门后把雕像回收，之后返回原子核会并和大司祭对话就能完成任务。

4. 流程进行到这里，原子核会的一系列支线任务也会解锁。

★最好别想起来

剧情

虽然迪玛不止一次提到过其记忆的重要性，存放地点那重重的机关以及机械守卫也仿佛了印证了这一点。但事实证明，迪玛还是“低估”了他的记忆，而这些记忆将会关系到这个小岛上三大势力的生死存亡。主角再一次被迫站在了抉择的路口上，和联邦那次一样，小岛的命运将由你来决定。

流程要点

1. 在进入堡垒之前，笔者推荐玩家做好恶战的准备，装备好动力装甲是个不错的选择，强力的武器也请准备好。毕竟这个 DLC 主线流程中最强的敌人基本都集中在这里了。

2. 一开始玩家就会面对一条满是激光陷阱的通道，玩家可以选择逐一解除或者直接无视硬闯。选择前者的玩家请命令 NPC 留在远处以免 NPC 的行动触发陷阱，选择后者的玩家则需要提前准备好对付墙上出现的炮台。

3. 在前往最深处的途中，玩家有可能会遇到两个隐身突袭者的攻击。隐身中的敌人不能用 V.A.T.S 瞄准，有主线中遭遇过它们的玩家想必也对其棘手程度深有体会。有潜行技能的玩家推荐在其隐身前利用潜行攻击直接解决它们，或者使用隐身小子来抢先偷袭。习惯正面攻击的玩家可以装备上一些连发或者近身威力大的枪械武器（例如冲锋枪以及战斗霰弹枪）直接射击并边打边退，这样同样能起到不错的效果。

4. 在开启电源前玩家还需要找几个零件，在找齐零件并重启电力之前，留意房间左边被锁上的铁门。一旦电力重启，铁门后就会出现一个传说级别的突袭者，近身攻击威力极其巨大。建议玩家边打边退，尽量在 NPC 吸引其注意力时对其进行输出。另外，提前在房间内布置好地雷也是个不错的选择。

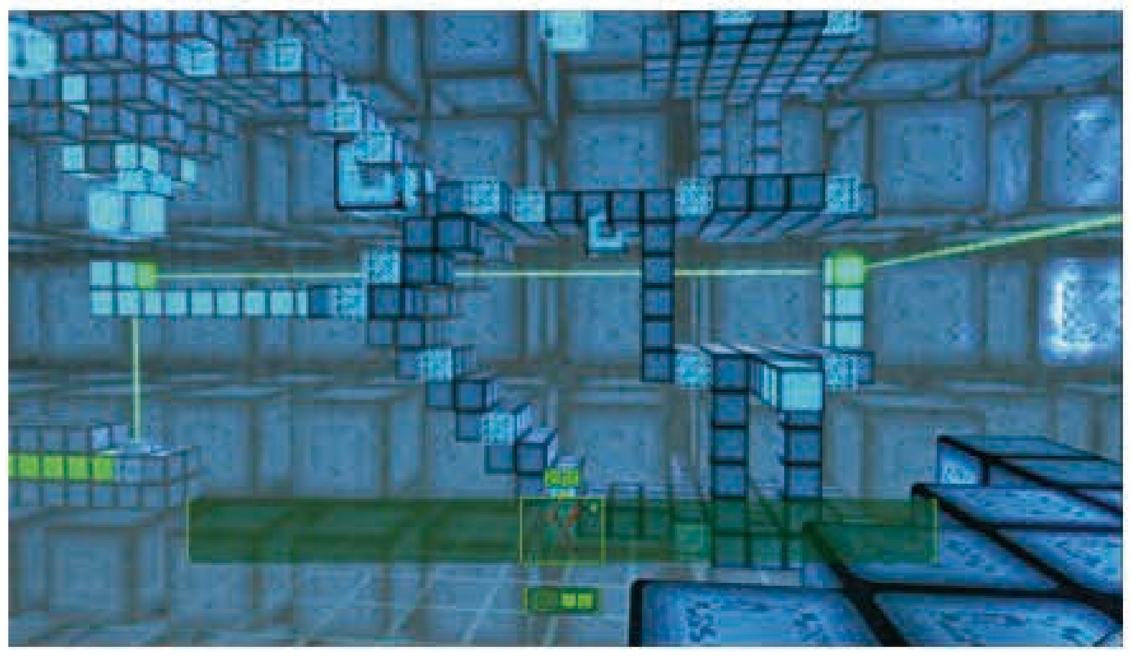
5. 电子空间的解谜虽然乍看相当复杂，但原理却相当简单。玩家所需要做的就是把绿色的“蚜虫”护送到黄色光柱处，蚜虫到达后会返回起点，返回的蚜虫数量达到五便是玩家的胜利。中途玩家需要利用解码中继站折射光线来解开路上的墙壁障碍，还需要布置炮台来防御来自敌方的攻击。

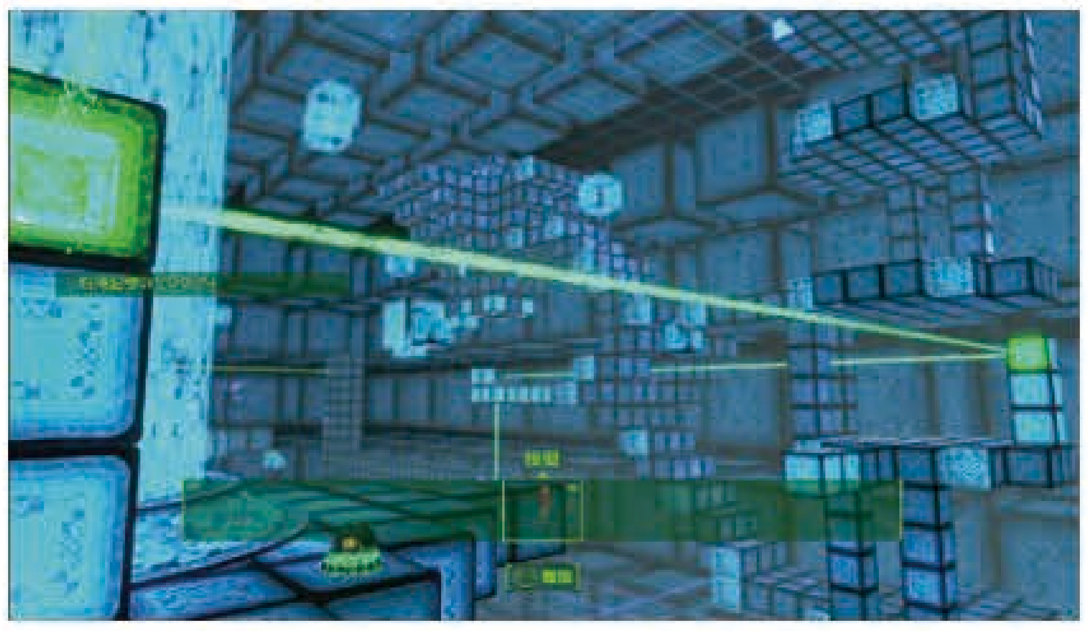
6. 玩家能布置的部件有三个，分别是代码块、解码中继站和炮塔。代码块的用处最为普通，就是砖块，可以用来搭路或者建造平台让角色到达高处。解码中继站则是用来折射光线，在放置时按 L2/R2 键（LT/RT 键）可以旋转方块并切换折射方向。炮塔顾名思义则是用来对付来袭的敌人，保护友方的蚜虫。

7. 前几个关卡的难度都不高，过关的流程都是一样的：首先收集代码块和解码中继站，折射光束解开墙壁，建造好通往黄色光束的路后就布置炮塔，最后等蚜虫返回起点。

8. 关卡的最大难点在最后一个关卡，在开始关卡后，玩家首先需要收集尽量多的代码块来搭建桥梁到达四周的平台收集解码中继站。虽然关卡目的地离玩家很近，但实际上玩家需要绕一个大圈才能把光束传到目的地。只要知道路线这个谜题就简单多了，按部就班地把光束连起来即可。中途注意尽量收集代码块以及解码中继站。

9. 完成所有谜题后不光会解锁所有迪玛的记忆，还会开启一个收集两栖装甲的任务（在“其他”项目中）。由于这些装甲全部在海底，因此推荐玩家在获得特殊装备“救难潜水装”后再进行收集。





10. 接下来玩家完成任务的顺序会影响到剧情的发展乃至 DLC 的结局，笔者强烈建议在此时备份一个存档。

11. 注意！接下来玩家会有三个任务目标：风力发电厂的紧急开关密码、核武器发射钥匙的位置、迪玛的秘密医疗机构。优先寻找前两个会触发“净化陆地”，而最后一个则会引向“生活应有的样貌”。

12. 寻找三个任务目标并没有什么难点，对于现在的玩家来说并不是什么难事。惟一值得一提的是，在寻找迪玛的秘密医疗机构的末尾部分，玩家会触发一个小支线任务，通过调查房间内的终端机可以打开深处的房间，在房间内玩家可以获得特殊武器“十二月的孩子”。

★生活应有的样貌

剧情

废土有那么一个不成文的规则，那就是一个人无论有多无私，无论是为了什么大义，他们总要牺牲一些人，甚至是一些无辜的人。迪玛也是如此，为了合成人，为了小岛的和平，他同样做了很多令人不齿的事情，这大概也是他把自己过去记忆藏起来的原因之一。但杀人总得偿命，无论目的多么崇高，迪玛都需要为此付出代价。

流程要点

1. 玩家在这个任务中的选择会影响到阿卡迪亚的命运，请谨慎选择。另外，在任务的结尾部分会根据玩家之前匕港镇相关支线的完成状况来决定玩家的“话事权”，因此推荐在进行本任务之前先把相关支线都做完。

2. 选择把事实真相告诉艾菲莉船长，虽然对接下来的事态发展不会起太大的变化，但是玩家可以通过对话选项来获得一笔额外的收入。

3. 选择把事实真相告诉艾伦的话，他会要求玩家提供证据。找到证据后玩家还有一次机会选择是否告诉艾伦。如果还是告诉艾伦的话，玩家依然能够挽回局面，但需要一定的口才和在之前帮助居民完成其相关的支线任务才能成功。如果说服失败或者居民没有支持玩家的话，将会导致阿卡迪亚的灭亡。接着玩家需要帮助（或者目睹）匕港镇居民把阿卡迪亚的居民全杀掉。战斗的难度很低，这里就不阐述了。战斗结束后玩家会获得特殊武器“幸运的艾迪”以及 PERK“阿卡迪亚的毁灭者”，其效果为受到重大伤害时，玩家的攻击伤害会大幅提升，效果会维持 30 秒。

4. 选择告诉迪玛的话，玩家会有两个选择。一是要求迪玛自首，这个选择的流程和告诉艾伦类似，同样需要玩家说服艾伦以及获得居民的支持才能避免阿卡迪亚的毁灭，而且无论如何，迪玛的死都不可避免。

5. 玩家还可以选择接受迪玛的建议，用合成人替换掉原子核会的大司祭，借此来获得三方的和平共处，这个选择会触发主线任务“改革”。

★净化陆地

剧情

阿卡迪亚还好，但是匕港镇和原子核会之间的矛盾仿佛已经不可调和。最好且一劳永逸的做法便是把其中一方，或者是双方都消灭干净。正好的是，主角的手上就握着那把能摧毁一切的潘多拉宝箱的钥匙。

流程要点

1. 在任务“最好别想起来”中，如果玩家优先搜索风力发电厂的紧急开关密码和核武器发射钥匙的位置的话，就会触发任务“净化陆地”。其中风力发电厂的紧急开关密码对应的是匕港镇的毁灭，而后者则会导致原子核会的毁灭。

2. 两个线索的获得部分都没什么难点，在获得相应道具后玩家还可以向迪玛坦白，但对剧情的走向并不会发生什么变化。

3. 在关闭风力发电厂的流程中，玩家会再次遭遇到两个突袭机器人的攻击。同样的，它们依旧拥有着隐身的能力，请提前做好准备。另外值得注意的是，如果玩家的同伴是老郎费罗的话，在关闭发电厂后他会立即与玩家敌对并攻击玩家。摧毁匕港镇后返回原子核会和大司祭对话，玩家能获得防具以及 PERK“原子审判官”，其效果为增加攻击力，其增加幅度会根

并攻击玩家。无论怎么样，只要玩家成功逃出并引爆核弹，就能获得PERK“匕港镇生存专家”，其效果为增加伤害抗性。

5. 值得一提的是，玩家还可以在DLC开据辐射指数提高而提高。

4. 摧毁原子核会则简单多了，只要插上钥匙然后立即走人并在30秒之内逃出去就可以了。值得注意的是，在插上钥匙之前，如果玩家没有“忽悠”大司祭的话，原子核会的NPC会立即与玩家敌对始后的任何时间段，把阿卡迪亚的存在告诉兄弟会、学院以及铁路组织。告诉前两个组织的话会对后面阿卡迪亚的命运产生影响并触发相应的支线。这些支线的流程都是类似的，而且结果都是一样，那就是会导致阿卡迪亚的毁灭。

★改革

剧情

和平总是要付出代价，身为学院领袖的主角无疑深有体会。在得知自己记忆后，迪玛也做出了决定。一不做二不休，既然已经替换了匕港镇领袖，那不如把激进的现任原子核会的领袖也一并替换掉。虽然无辜的人会再一次被牵连，但这是和平道路上必要的牺牲不是吗。

流程要点

1. 相比“净化陆地”，“改革”就简单多了。战斗的流程很低而且没有解谜的部分。惟一需要注意的是，在末尾和大司祭的对峙中，玩家可以选择说服他离开岛屿，或者直接杀死他。选择后者的话还需要把他的尸体拖到指定地点（× 键/A 键）。

2. 完成这个任务后玩家会获得PERK“阿卡迪亚保护者”，其效果为承受重大伤害时，一定几率会获得大量但短暂的攻击以及能量抗性。之后返回原子核会和大司祭对话还能获得一件装备作为奖励。

★离家不远

剧情

无论结果如何，委托都算是完成了。中野夫妇女儿的下落也因此水落石出。是时候离开这片迷雾，返回阳光明媚的联邦大陆了。

流程要点

根据玩家之前作出的选择，中野家一家的命运会发生相应的变化。玩家在完成DLC后还可以去中野家旁的小仓库内获得一定数量的装备和道具作为额外奖励。至此这个DLC的流程就就此告一段落。

支线任务

和主线比起来，本作的支线在形式上比较传统，倒是在故事乐趣上下了点功夫，有几个支线的确令人印象深刻。但同时本作有一些小地方设置比较令人摸不着头脑，会安排一些让玩家失去后续支线发展的伏笔，下文攻略中也会提及如何避免。

★匕港镇

突破护墙

流程要点：玩家需要找到电动工具，流程并没有什么难点。惟一需要注意的是，在找到电动工具并离开的时候，玩家有可能会遇到一个NPC，他会要求玩家把电动工具“转让”给他。答应他的话会使玩家不能触发之后的“突破护墙2”、“突破护墙3”以及“大猎杀”。而杀死他则会迎来镇民的反感，从而导致在“生活应有的样貌”中玩家失去话事权。正确的做法是拒绝然后无视并离开即可。

安全通道

流程要点：玩家需要找到零件并修理迷雾冷凝管，这种神奇的机械可以消除岛屿上的迷雾。修理的流程相当简单，只要沿着大路依次修理目标即可。完成任务后，根据玩家的对话选项以及魅力，最高可以获得400瓶盖的奖励。

成年礼

流程要点：丢肉的方法相当简单，直接调出物品栏并丢弃物品即可，肉的种类没有关系。前两个丢肉会出现一般的泥沼蟹，但最后一次会出现泥沼蟹女王，提前做好准备吧。

更迭潮汐

流程要点：这个支线只有在完成“人在边缘”后才会触发，触发后会引出“血之潮汐”、“阻挡迷雾”、“突破护墙2”和“死里逃生”四个支线任务。

阻挡迷雾

流程要点：回声湖锯木厂的敌人为狂尸鬼，如何对付想必玩家已经再熟悉不过了。在消灭全部敌人后玩家有可能会遇到一名非敌对NPC，他会要求玩家提供居民供他“享用”。如果答应的话会丧失与匕港镇居民的好感度，导致在之后的“生活应有的样貌”中失去话事权。直接干掉这个疯子吧。

另外，如果玩家提前已经探索过这个地方并清空敌人的话，有可能会遇到明明敌人已经全灭了但完成不了任务的状况出现。此时只要离开该区域，等一会之后敌人便会复活。重新把它们击倒后便能完成任务。这个支线任务完成后玩家就可以解锁岛内的聚落点了。

死里逃生

流程要点：访客中心的战斗不难，敌人都是一些人类敌人。玩家可以利用陷阱或者建设炮塔来减轻战斗的压力。最后说服肯恩叔叔回去的选项比较困难，可能需要S/L数次才能成功。而无

论成功是否，返回米契处都能获得相应的奖励。

另外，访客中心一层右边的柜台处还有一本《岛民年历》，可别错过了。

突破护墙 2

流程要点：没什么特别的一个支线任务，全灭敌人即可。

突破护墙 3

流程要点：任务需要玩家收集三个泥沼蟹壳，完成后隔一段时间再和水手对话就能触发支线任务“大猎杀”。

大猎杀

流程要点：虽然支线任务相当威武霸气，但实际上毫无难度。考验玩家吹牛功夫的时间到了。完成这个任务后可以获得特殊装备“海港的传说”。

★阿卡迪亚

安全通道

流程要点：流程相当简单，玩家可以借此发现阿卡迪亚的做事风格其实和他们老家学院算是一脉相承。在寻找血迹的流程中，血迹的提示不太明显，需要多仔细观察。最后与陷捕者的对峙中，玩家可以利用对话来避免无谓的战斗。

资料回复

流程要点：由于场景比较大而且敌人数量比较多的原因，战斗的难度颇高，需要玩家步步为营。在最后取回储存硬盘时，玩家在一旁还会发现一个被锁上的箱子。这个箱子要到“记忆代价”时才可以打开，此时先不用管它。

记忆代价

流程要点：这个支线需要在完成“资料回复”才会触发，考格（阿卡迪亚地下一层的商人）会主动和玩家对话并触发支线。获得钥匙后就可以打开“资料回复”中那个打不开的箱子了。之后根据玩家的选择，玩家获得奖励也会不同，跟考格对话能获得一把武器作为奖励，跟朱儿坦白则能获得获得她储物柜的钥匙，储物柜位于最底层楼梯右侧的通道内，里面可以获得一件防具作为奖励。

★原子核会

戴温修士的试炼

流程要点：这个支线相当简单，只要说服戴温修士即可。失败也无需慌张，穿上原子教徒的衣服并把自己的辐射量达到 75% 即可。前者不难，难点主要集中在后者。不过返回原子核会并进入大司祭所在的核潜艇，潜艇的下层有一个吸收辐射的好地点，小心别吸太多死掉哦。

洗濯液

流程要点：这个任务玩家面对的会是超级变种人，难点不多。值得注意的是，任务“最好别想起来”中玩家需要再次来到这里。想节省时间的玩家可以选择把这两个任务同时完成。

异端

流程要点：在最后的对峙中玩家可以选择放走目标 NPC 或者就地正法，无论结果如何，最后玩家都会获得特殊武器“原子之神审判”作为奖励。

猎女巫

流程要点：没有战斗的一个支线任务，在获得相应的线索后，玩家可以选择直接向大司祭告发，或者把证据交给奥贝尔修女，甚至威胁她以赚点小钱。无论是选择告发还是撒谎保护奥贝尔修女，最后玩家都会获得“审判官的兜帽”作为奖励。

★其他

脑死

流程要点：这个流程会在玩家探索返回匕港镇时触发，或者探索到“崖边大饭店”后触发。无论是流程还是奖励都让人啼笑皆非的一个支线任务，没什么值得一提的部分，只要尽情享受来自于配音演员们的卖力演出即可。

破船怪

流程要点：1. 这个支线的触发支线有很多，和“老郎费罗”对话有可能会触发，和聚落居民（例如回声湖锯木厂的居民）对话也可以触发。玩家甚至有可能在探索途中就遇到破船怪。

2. 由于破船怪自身的体质原因，当玩家靠近它时，玩家的哔哔小子会收到来自于它体内的信号，之后根据信号的强弱按图索骥即可。

3. 由于破船怪是会在一定区域内不断移动，因此它的位置是不定的。找不到的玩家可以尝试在回声湖锯木厂的南面展开搜索。

4. “破船怪”是本 DLC 中最强的敌人之一，推荐玩家尽量使用重武器对其进行攻击。或者利用地形，因为它并不会游泳，隔着河流并占领高处就可以较为轻松地击败它。

5. 解决它后再跟老郎费罗对话就能完成这个支线任务并获得特殊装备“船长的背水一战”。

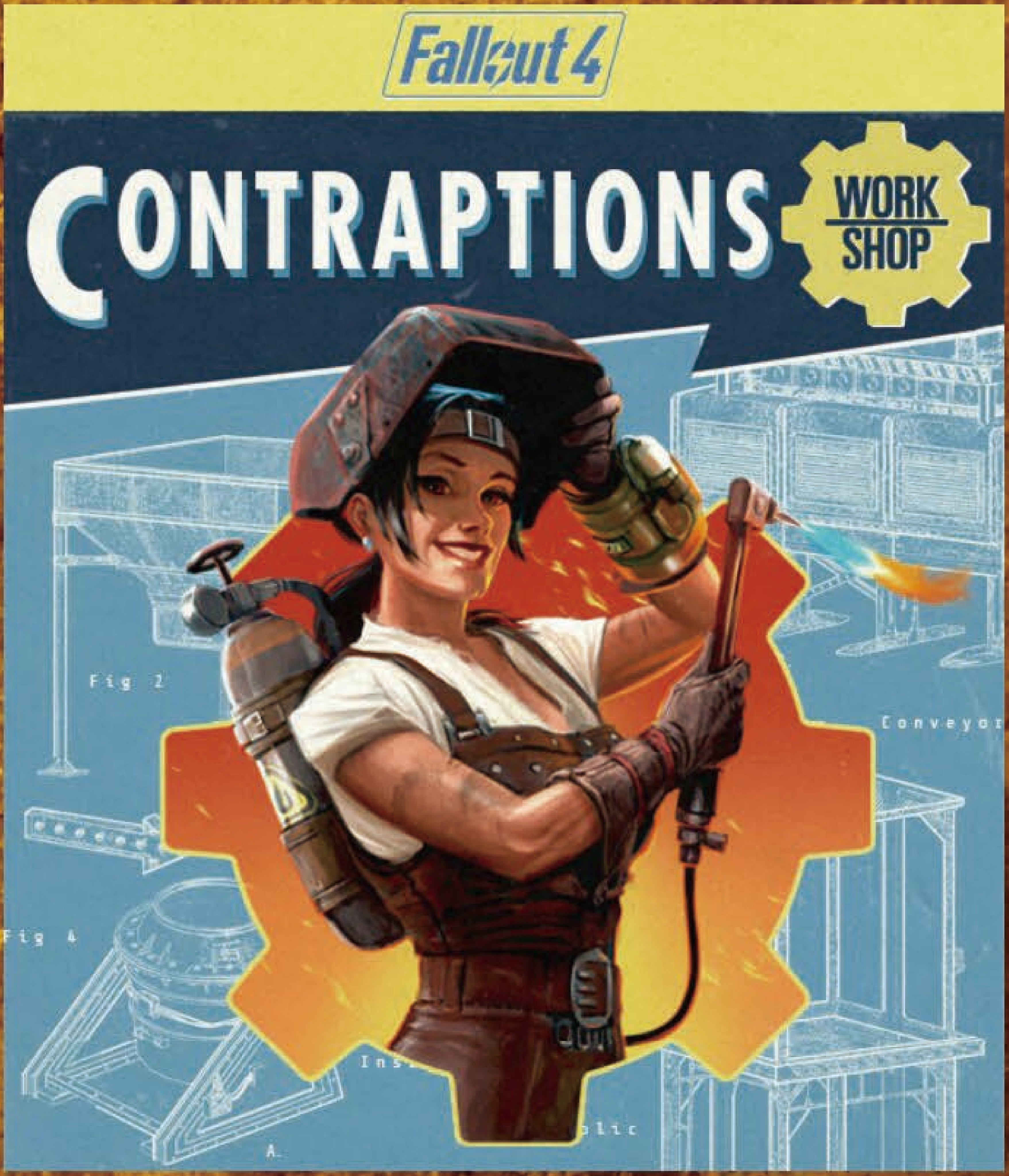
特别策划
独占强作
跨界特攻
成就奖杯堂
DLC补完计划
软硬兼施

发明工坊全攻略

新元素

和“废土工坊”类似，“发明工坊”并没有主线任务，而是直接在玩家的建设界面当中增添新的建筑元素。不过话说在前头，因为笔者采用的是港服 XOne 账号转去美服下载 DLC 的方式来提前下载（港服在本文完成时尚未推出），所以不排除实际游戏内容和正式版有所出入。

说回正题，“发明工坊”加入的建筑元素比起“废土工坊”在娱乐性上要更强一些，玩家可以用里面提供的素材做出像是滚珠轨道、电梯楼和物品生产线等等设施，下面将向大家一一介绍这些元素。另外提一句，在宣传当中 Bethesda 号称本 DLC 会加入温室建筑，然而实装之后却并没有出现，不排除是他们贯彻了一贯的风格，做到最后给忘了……



★建筑新内容

“发明工坊”增加的内容比较多，不过其中建筑仍然是增添内容的大头，毕竟其涉及到的子项目比较多。总体而言，本次增添的建筑类别要比之前的“废土工坊”更有趣，除了建筑元素上中规中矩的仓库，鹰架和货柜车建筑都是非常有废土风格的新元素，非常值得大家去尝试一下。下面将列举出本次 DLC 新增的建筑内容

1. 仓库：这个建造项目除了带来了预制的仓库建筑，还有几个子项目，包括新的仓库地板、墙壁、屋顶、楼梯还有门，甚至有独特的屋顶装饰，其中门项目里有非常具备工业风格的铁卷门，屋顶装饰里还有类似一间小屋的穹顶装饰，钢铁风格的楼梯也是这个项目里的亮点。

2. 鹰架：这个项目里面能够建造出的建筑就是我们俗语中的手脚架，因为内容相对简单，所以子项目也比较少，只有地板、边框、楼梯和其他四个项目，但是这里要严重推荐它的楼梯项目，里面有超过 10 种楼梯可选，秒杀其他建筑项目。

3. 货柜车：虽然说是货柜车项目，但其实做出来的不是货柜车本身，而是用其改造成的建筑，比起之前的废弃巴士和货车选择要更丰富一点，有蓝色和橙色两个子项目，除了货柜颜色不一样之外，没什么差别，而能够建造出的建筑就是各种用货柜切割出的单元，比起用来住人，因为结构太过开放，感觉还不如塞两个小发电机在里面然后用来当做炮台的架设高地。

4. 电梯：工业感很重的建筑子项目，内里有个三个选择，就是 2 层、3 层和 4 层高的电梯，并不需要配备其他配件，装好了就能用。但是顾名思义，电梯是需要供电的，而且电力值需求是 5，算是比较大胃口的电力设施，需要配好电源才可以正常使用。

5. 滚球道：算是本次 DLC 当中的重点项目，不过是核心向的，因为这个球道本身没有太大的实用意义（当然不排除某些建筑大触可以想出特别的用法），只能用来娱乐。其子项目只有三个，直式和曲面只是基本的球道，而其他项目当中包括了各种奇形怪状的轨道设施，甚至连滚动用的钢球也是在这个项目当中制作的。

★装饰新内容

装饰部分新添加的是展示品这一个全新的子项目，里面的内容全部都是为了炫——嗯哼，是展示而存在，所以分成了四个类别，对应游戏当中的装备元素。

1. 装甲架：只有男性和女性两种架子，使用方式就是把装备存放到这个装甲架上，然后选择装备，架子的外观就会变为换上对应装备后的外观。比较特殊的是，这个设施还可以作为存放容器来使用，玩家大可以把自己所有的服装都放进去，只选择自己目前想要展示的那一套装备上去。

2. 展示柜：这个项目对应的就是原本就存在于游戏当中的家具，所以用起来的方式也是非常简单粗暴，其本身不能够进行除了开关柜门之外的互动，想要把物品放进去展示，就要先丢弃到地面，让其变成可互动状态，然后长按 A 键 / × 键捡起这个物品，再移动镜头将其放进柜里，并松手，就算是放进展示柜了。坦白说，Bethesda 这么搞有点偷懒啊。

3. 动力装甲：这个项目是动力装甲的展示柜，算是笔者的个人最爱，里面的内容也非常简单，就是四个不同颜色的展示柜。想要把动力装甲放进去展示，只要把装甲穿着走到展示柜前，然后脱离装甲，再调查展示柜，装甲就会被自动放置进去。展示柜本身需要供电才会点亮里面的展示灯，不过就算不通电也不影响展示功能运作。

4. 武器架：用于展示武器，而且分成了不同的类型，重型武器有专门的立架，墙上的挂架则还有手枪架的分类。但令人很莫名其妙的是，所有的墙壁挂架都只能放进一个武器，不能放复数，哪怕挂架看起来完全可以容下两三把武器也一样，感觉有点蠢。

★电力新内容

电力部分加入的内容是最为惊人的，因为其中包含了高阶开关项目，这里面的逻辑开关设定配合上足够有创意的机械设置，可以做出许多惊人的建造物，但是需要的相关知识水平也比较高，反正笔者第一眼看到感觉头都大了，完全玩不转，但可以

肯定研究价值非常高，也可以说是整个“发明工坊”里的核心新元素。而另外生产用项目也提供了一些非常有趣的现代化作业手段，可以让玩家的物资生产脱离之前的手工制作范畴，进入现代化的行列。

1. 高阶开关：这个子项目当中包含了数个开关，全部都分成两个接入端口，而每一个对于端口接入都有不同的指令反应，例如 AND 逻辑闸是要求两个接口都有电则会开始传输电力，NOR 逻辑闸则是倒过来，两个接口没有输入电流时会发电。虽然这些开关都有配有相关说明，个人建议玩家们还是逐个试一下，才能掌握它们的使用规则。

2. 生产用：有三个大子项目，输送带负责输送物品，有电力需求但无需直接连接，只要和其相连的其他设施有供电即可。机械装置其实就是各种物品的制造器，设立后能单独使用，还可以连接终端机操作。其他项目中的内容比较复杂，包括了分类机、集料箱和输送储藏库等等，只要经过合理的设置，就可以创造出一条全自动化的生产线来。

★资源新内容

本次 DLC 有一个纯粹是搞笑用的设施，那就是颈手枷，其用途是能够指派一个居民到这个设施上，让其被颈手枷束缚住，以示惩罚。然而这个看起来很残酷的设施却被分类在了“资源”的“其他”项目里，有种迷之黑色幽默。

成就/奖杯指南

★成就 / 奖杯综述

虽然本次介绍的内容里横跨了 4 个 DLC，但是要拿全成就 / 奖杯的难度极低，毕竟《辐射 4》的成就 / 奖杯的本身就不高，到了 DLC 里面也没什么变化，有主线的先把主线走一趟，绝大部分成就 / 奖杯都解了，只有“远港惊魂”里的主线需要小心一点，必须要触发“生活应有的样貌”，才会让其和“净化陆地”不产生冲突。另外一个勉强算难点的就是想要成“驯服高手”和“捕兽高手”需要一定量的各种肉去配合，需要花点心思去刷。鉴于四个 DLC 既不能算是一个完整的游戏，分开写单独的成就 / 奖杯信息栏又过于累赘，这里就略过了，只说一下特征：难度低，2 星左右，耗时相对高一点，应该会有 10 小时，无在线成就 / 奖杯，但有报告说 PS4 版存在奖杯 BUG，大家最好记得多存几个不同阶段的档来尝试补救。

★成就／奖杯详解

机械威胁 20点/

解锁条件 完成“机械威胁”任务。

猎头行动 20点/

解锁条件 完成“猎头行动”任务。

恢复秩序 20点/

解锁条件 完成“恢复秩序”任务。

玩具大王 20点/

解锁条件 制作10个机器人改造配件。

获得方法 在机器人工作台当中为机器人选择任何你手头并没有存货的部位配件，就能够消耗配件所需的资源并制作一个机器人改造配件，选择10个之前没有存货的配件就可以顺利解锁这个成就/奖杯。

机械猎人 20点/

解锁条件 解锁10个机器人改造配件。

获得方法 每次玩家拾取到之前尚未拥有的机器人配件，就可以在机器人工作台上解锁对应的配件，只要玩家在进行DLC对应主线任务时注意拾取机器人身上的物品，应该会自动解锁。如果没有也没关系，完成最后的主线任务后，会自动解锁所有的机器人配件。

驯服高手 15点/

解锁条件 营地中拥有5只被驯服的生物。

获得方法 建设一个贝塔波发射器，之后玩家只需要建立一个怪物笼——注意选择那些能够被贝塔波驯服的生物所对应的笼子，然后对其通电，之后可以在营地当中睡觉等待笼子抓到生物，确保贝塔波发射器开启的情况下，开启笼子就可以放出一只被驯服的生物，如此重复5次就可以解开，觉得这样慢而且手上材料够也可以直接建5个笼子，一次过搞定，但必须是同类生物。

煽动高手 20点/

解锁条件 在营地中举办一场有观众的竞技场战斗。

获得方法 在已经摆设好两个斗技场装置（一红一蓝）的情况下，建设一个下班号笛并拉响，在把居民召集到斗技场附近后，指派两个居民分别站到对应的斗技场装置上，就可以引发一场战斗并解开这个成就/奖杯。

捕兽高手 20点/

解锁条件 建造所有类型的牢笼。

离家出走 20点/

解锁条件 完成任务“离家出走”。

你的归属 20点/

解锁条件 完成任务“你的归属”。

生活应有的样貌 20点/

解锁条件 完成任务“生活应有的样貌”。

净化陆地 20点/

解锁条件 完成任务“净化陆地”。

离家不远 50点/

解锁条件 完成任务“离家不远”。

岛民年历 10点/

解锁条件 收集所有岛民年历。

获得方法 一共有五本，位置分别在：1.匕港镇酒吧，与“老郎费罗”初次见面的桌上。

2.“波鲁克主灯塔”塔顶，放在放有花瓶的桌面上。

3.国家公园访客中心，入口右边的柜台上。

4.阿卡迪亚，地下一层圆形大厅的柜台上。

5.北木山采石场，深处棚屋二层床边的桌子上。

钓鱼高手 10点/

解锁条件 击败30只匕港镇海生生物。

获得方法 海洋生物指的是嗜吞螈、爬雾蟹和鮟鱇怪（游戏中错误显示为“ 怪”），泥沼蟹不算在内。

新英格兰度假客 10点/

解锁条件 发现20处匕港镇地点。

力挡迷雾 10点/

解锁条件 解锁三个匕港镇工房地点。

获得方法 DLC中共有四个工房地点：达顿农场（地图最北面）、国家公园访客中心、回声湖锯木厂和朗费罗的小屋，玩家需要完成支线任务“阻挡迷雾”后才能解锁工房。

加点海水就行了 10点/

解锁条件 烹调一道全新匕港镇食谱。

就是爱炫耀 10点/

解锁条件 在武器架上展示一把武器、在装甲架上展示一套装甲，并在动力装甲展示上放一套动力装甲。

休息时间 10点/

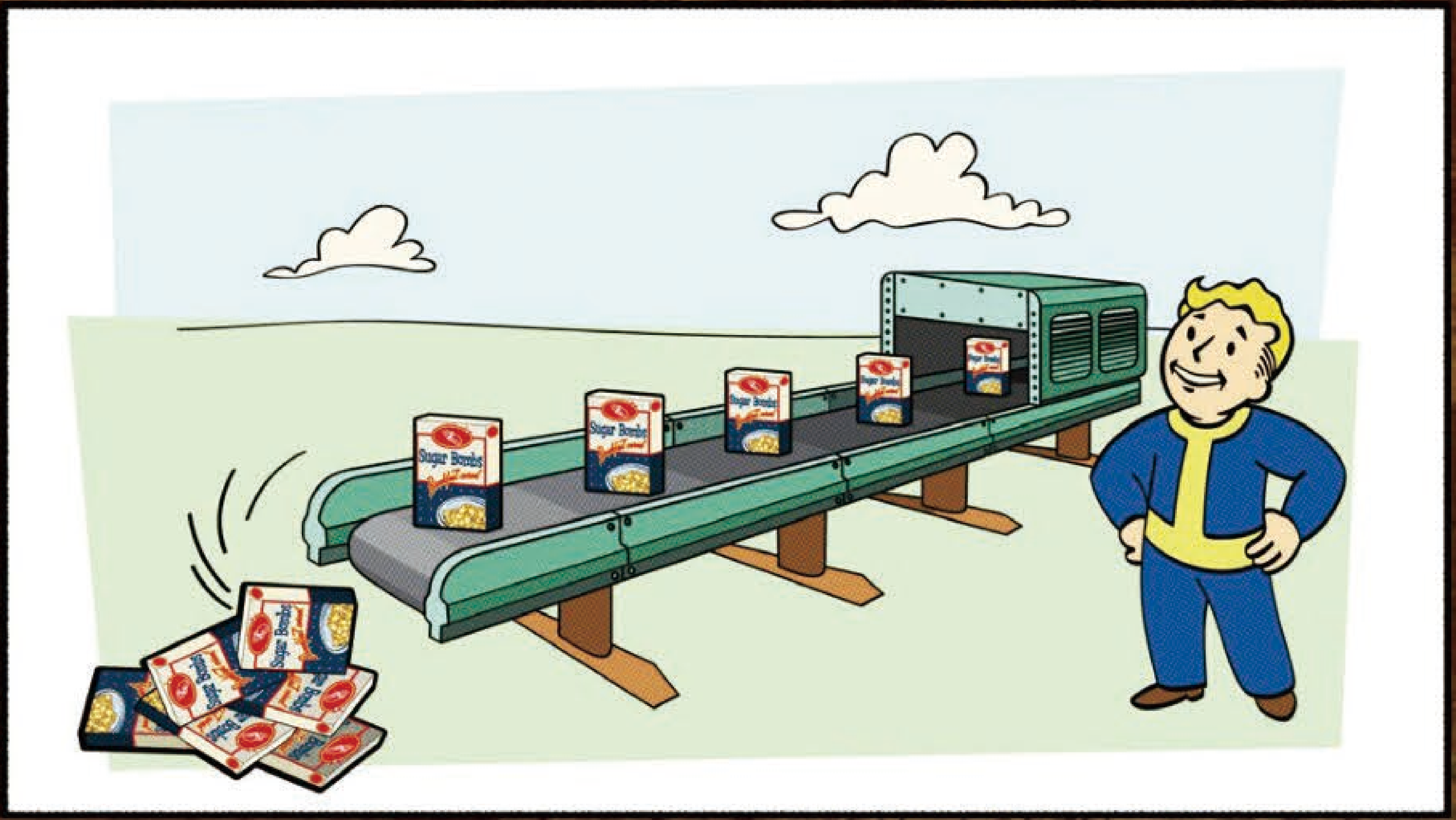
解锁条件 将一位居民套上颈手枷。

获得方法 建设一个颈手枷，然后在建设界面把一位居民指派到颈手枷上即可。

大量制造 10点/

解锁条件 用你的制造机制造100个物品。

获得方法 建造任何一个制造机，通电，然后拿取大量的垃圾并将其存放到制造机当中，制造机就会按照其默认的配方，使用垃圾中符合其需求的材料开始制作对应的物品。建议可以开设3-4个不同种类的制造机，各自向其填充材料，就可以在短时间内凑够100个物品。



次世代 专辑VOL.7 NEXT GEN SPECIAL

-特别策划-

狮头之死

《神鬼寓言》系列内幕揭秘

-成就奖杯堂-

异形国度

-DLC补完计划-

巫师3

血与酒

辐射4

DLC合集

COD

黑色行动 III

绝望之岛

更多游戏书刊请访问

shop.ucg.cn

光盘定价：38.00 元

本手册随盘附赠不能单独销售